LANDS OF LORE 3

Louis Castle specjalnie dla GK

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • ARCADE

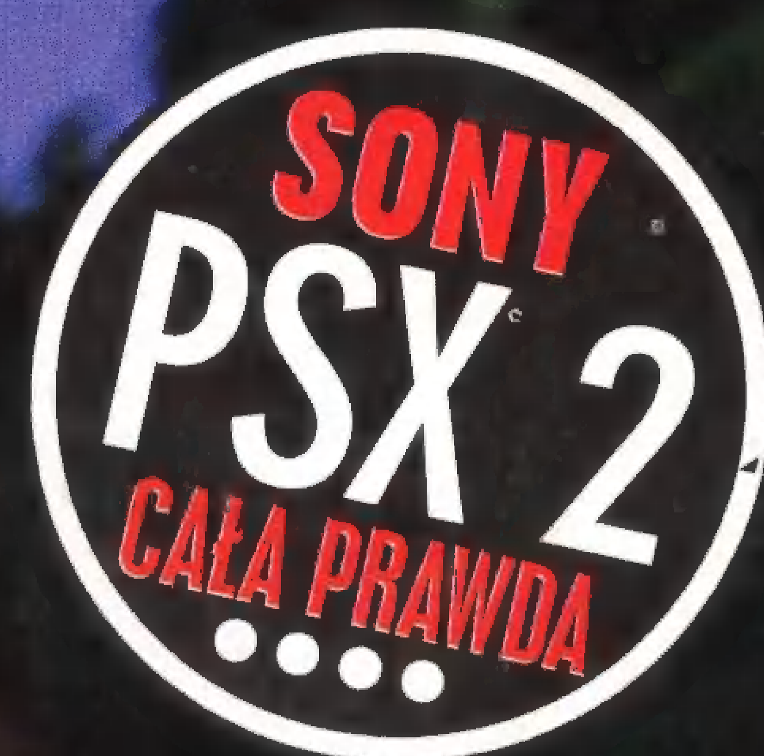
Gry Komputerowe

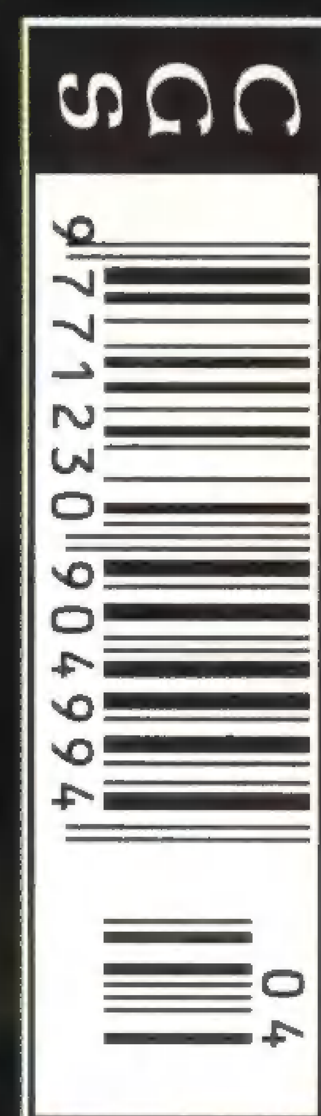
kwiecień 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

4/99

MORTYR

Jak Zakończyłem Drugą Wojnę Światową...





INNE RECENZJE

Ridge Racer 4
Metal Gear Solid
Worms Armageddon
Heroes Of Might & Magic 3

Gran Turismo 2

Pierwsze Spojrzenie Na Nowego Króla Szos

PORADY

Alpha Centauri
Thief • Fallout 2
Tomb Raider 3

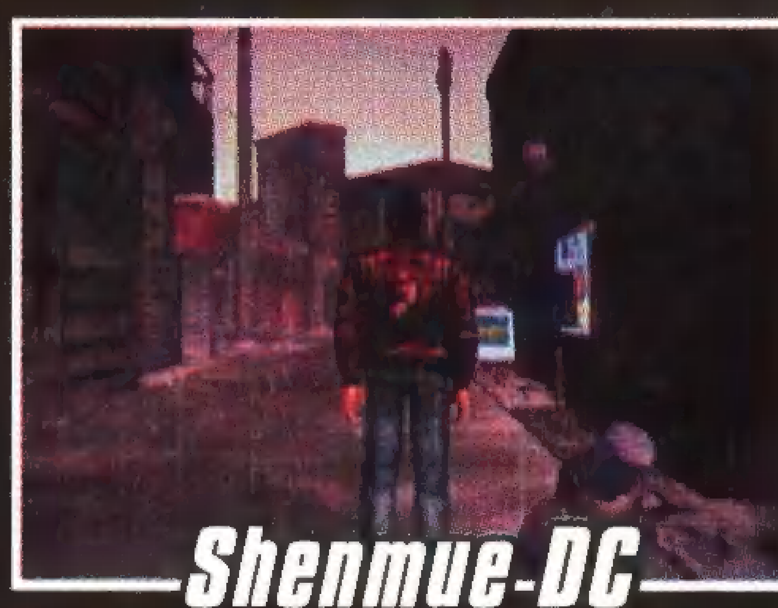
Praca w Toku



Rally-Masters



Jet-Force-Gemini



Shenmue-DC



Dino-Crisis

OJEJ KIESZENI

=1

4.99,- EDYCJA ZWYKŁA

9.95,- EDYCJA Z PŁYTĄ CD

Gry Komputerowe

ZA MIESIĄC „GRY KOMPUTEROWE" WEJDĄ W NOWĄ FAZĘ ROZWOJU. W WYNIKU POŁĄCZENIA DWÓCH PISM POWSTANIE PIORUNUJĄCA MIESZANKA POLSKIEGO POLOTU I ANGIELSKIEGO DOŚWIADCZENIA. BOWIEM OD MAJA „GRY KOMPUTEROWE" DOPALONE ZOSTANĄ NAJLEPSZYMI TEKSTAMI Z „PC GAMER", BRYTYJSKIEGO LIDERA W DZIEDZINIE ROZRYWKI KOMPUTEOWEJ. NIE OZNACZA TO ZASADNICZEJ ZMIANY PROFILU NASZEGO PISMA.

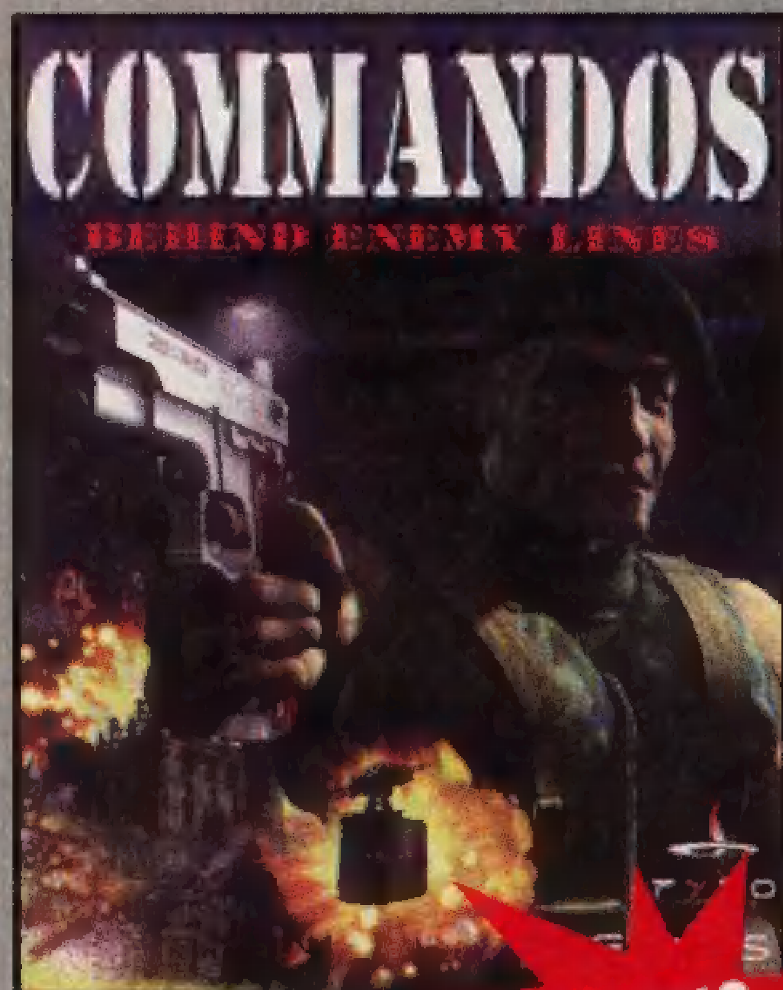
PC GAMER

erowe

WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA PRENUMERATY

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

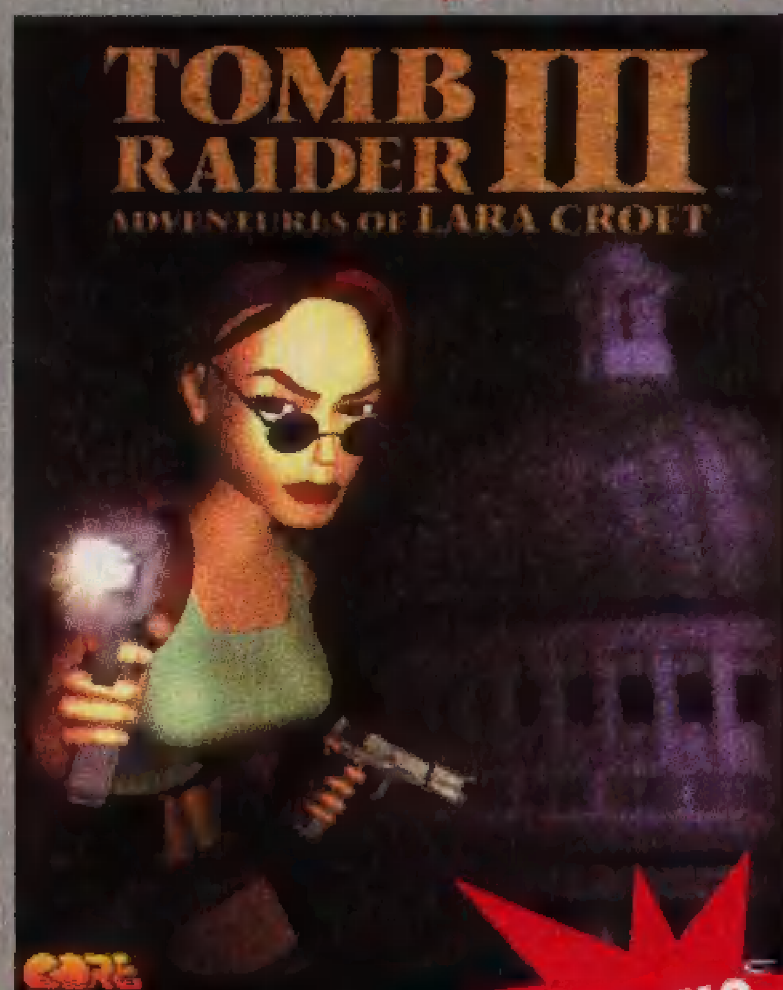
***Każdy** kto do końca kwietnia br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 6 zamieszczonych poniżej gier.*



COMMANDOS GRATIS



FINAL FANTASY VII GRATIS



TOMB RAIDER 3 GRATIS



GANGSTERS GRATIS



THIEF GRATIS



MIGHT & MAGIC GRATIS

***Jak zamawiać.** Koszt rocznej prenumeraty „GK CD" wynosi 119,40 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 5/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego (jeszcze raz, nigdy nie zaszkodzi!).*

***Uwaga!** Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 40 dni i nadana zostanie oddzielnie.*

***Adres redakcji:** Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 30.04.99

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft, 75-016 Koszalin 1, skr. pocztowa 211

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

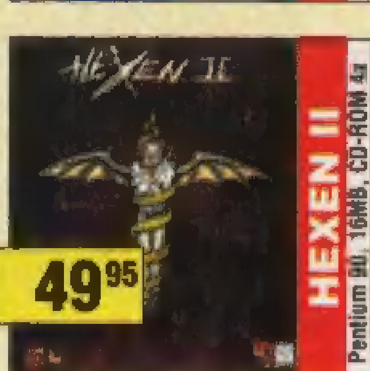
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 31 marca1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kuponach z sąsiedniej strony na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211**.







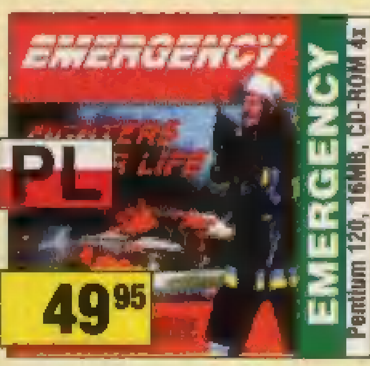


















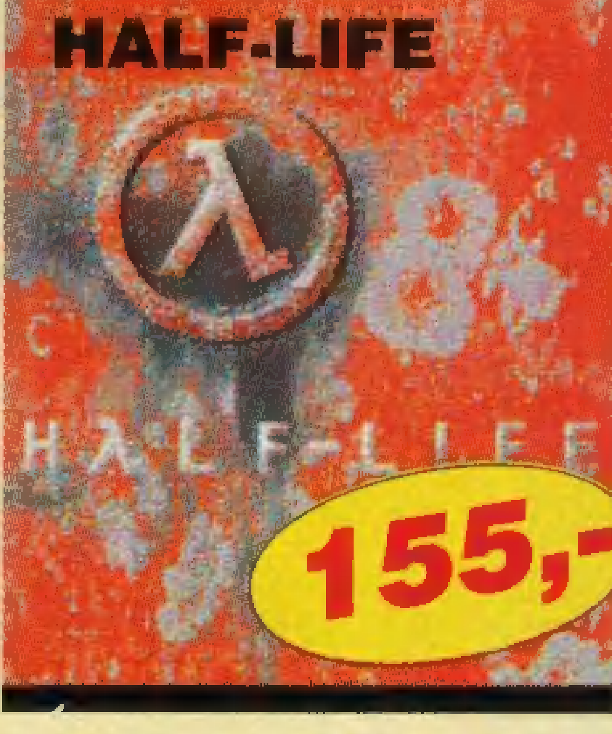


















GOLD GAMES 2 - ZESTAW 24 GIER NA 22 CD-ROM'ach

Wszystkie gry w pełnych wersjach. Wśród nich takie hity jak: Z (strategia RTS), King's Quest 7 (przygodowa), Earthsiege 2 (walki robotów), Star General (Strategia turowa), Virtua Fighter (bijatyka 3D), War Wind (Strategia RTS), Screamer (wyścigi samochodowe), Hind (symulator śmigłowca), Orion Burger (przygodowa), Air Power (symulacja lotnicza), Apache Longbow (symulacja śmigłowca) a także: Toonstruck na 2 CD, Baphomets Fluch 2CD, Panzer Genaral, Shatten über Riva, Bermuda Syndrome, Tilt, Chaos Control, Knight's Chase, A4 Networks, Age of Rifles, Action Soccer, Solar Crusade, Tennis.

Pakiet zawiera instrukcję tylko w języku niemieckim.
Część gier w wersji niemieckojęzycznej.
Każda płyta mniej niż 6 złotych!!!!
Wymagania: **Procesor Pentium, CD-ROM**



Wspaniała gra przygodowa w całości po polsku. Wspaniała ścieżka dźwiękowa stanowi siłę napędową gry. Całą grafikę wykonano w formie rysowanej kreskówki co daje wrażenie oglądania filmu animowanego.. W tej grze nic nie dzieje się na poważnie, akcja pełna humoru, który jest najlepszą bronią przeciwko złym ludziom. **Oceny 8-9/10.**

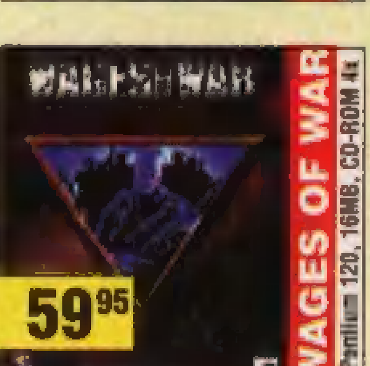
Wymagania: **486 DX 100/Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM 2x**













NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

Age of Empires 2	229,00	KKND 2	155,00
Biofreaks	155,00	Klingon Honor Guard	145,00
Biosys	155,00	Lands of Lore 3	155,00
Civilization: Call to Power	155,00	Myth 2	155,00
Close Combat 3	229,00	Propilot 99	155,00
Creatures 2: Life Kit	59,95	Quest for Glory	155,00
Diablo 2	155,00	Rage of Mages PL	49,95
F-16 Aggressor	155,00	Sanitarium PL	155,00
Fighter Squadron	155,00	Shogo PL	69,95
Get Medieval	49,95	Sim City 3000 PL	155,00
Herkules Gra Akcji	145,00	Star Wars: X-Wing Aliance	179,00
Heroes Might & Magic 3	155,00	Starsiege Tribes	155,00
Interstate '82	155,00	Starsiege	159,00
Jagged Aliance 2	69,95	Turok 2	155,00

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 w 1 (Autka, Mr Tomato, Dark M.)	29,95
Abe's Exodus	149,00
Abe'S Odysee Oddworld	59,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	**69,00**
Age of Emp: Rise of Rome	169,00
Age of Empires	169,95
Age of Empires 2	**229,00**
Alfa Centauri	155,00
Anno 1602 PL	**155,00**
Armored Fist 2	59,95
Baldurs Gate PL	**155,00**
Battle Isle II+misje PL,CD	29,95
Battlezone	69,95
Betrayal at Antara	69,95
Birthright	**69,95**
Blood 2	155,00
Bridge 2000	79,00
Broken Sword II	59,95
Caesar 3	**155,00**
Capitalism +	59,95
Carmageddon	59,95
Catz 3	149,95
Championship Manager 97/98	**119,00**
Chasm the Rift	79,00
Chesmaster 5500	129,95
Colin Mcrae Rally	159,95
Commandos	155,00
Constructor	**99,95**
Creatures	**59,95**
Creatures 2	**155,00**
Creatures 2:Life Kit	**59,00**
Crusader No Remorse	29,90
Curse of Monkey Island	119,00
Dark Colony	59,95
Dark Omen Warhammer	59,95
Dark Vengeance	149,00
Definitive Wargame Collection	129,95
Destruction Derby II	39,95
Diablo	**99,95**
Dogz 3	149,95
Dreams To Reality	59,95
Duke Nukem 3D	**79,00**
Dune 2000	155,00
Dungeon Keeper	59,95
Earth 2140	49,95
Earth 2140 Mission Pack	49,95
Earth Worm Jim	49,95
Emergency	**49,95**
Encyklopedia Fogra'99	99,00
Excessive Speed	49,95
Extreme Assault PL	**29,90**
F-22 Total Air War	155,00
Fall Weiss 1939	59,95
Fallout 2	155,00
FIFA '1999	155,00
Final Fantasy VII	159,95
Final Liberation	**79,95**
Flying Saucer	49,95
Four Play	155,00
Fragile Allegiance	69,95
Gabriel Knight: Armour Pack	**155,00**
Gangsters	149,95
Get Medieval	**49,95**
Golden Games 2	129,00
Grand Theft Auto PL	**99,95**
Grim Fandango	195,00
Half Life	**155,00**
Hearts of Darkness	155,00
Heretic 2	155,00
Heroes of Migh & Magic	49,95
Heroes Of Might& Magic 2	99,95
Hexen II	**49,95**
Hexen II Misje	**49,95**
Hopkins FBł	69,00
Imperialism 2-Age of Explorat.	**155,00**
Imperializm	**49,00**
Industry Giant	99,00
Insane Speedway 2	79,95
Interstate'76+NitroRiders	99,95
Jack Orlando	**49,95**
Jedi Knight+Mysteries of Sith	159,00
King's Quest 8	**155,00**
KKND	59,95
Knights & Merchants	**49,95**
Książę i Tchórz	59,95
Kupiec	39,90
Lands of Lore II	59,95
Lawnmower Man-Kosiarz Umysł	14,95
Lego Island	155,00
Lemings Pak	**49,95**
Lew Leon	49,95
Liga Polska Manager '98	99,95
Little Big Adventure 2	59,95
Lode Runer 2	139,95
Lomax	49,00
Lords of the Realm 2	**69,95**
Luftwafe Commander	149,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	**69,95**
Lula: the Sexy Empire	**69,00**
M.A.X. 2	99,00
Magic & Mayhem	155,00
Man Of War	49,95
Mayday	49,95
Megapak 9	139,95
Might & Magic VI	155,00
Mortal Kombat 3	59,95
Mortal Kombat 4	145,00
Moto Racer 2	155,00
Multipak	29,95
Nascar Racing 2	69,95
NBA 99	155,00
Need for Speed 3	**155,00**
Net Storm	59,95
NHL '99	155,00
Nightmare Creatures	69,95
ODT	155,00
Olympic Games	59,95
Operational Art Of War	59,95
Outlaws	79,00
Panzer Commander	155,00
Panzer General II	**69,00**
People's General	155,00
Phantasmagoria	**69,95**
Phantasmagoria 2	**69,95**
Pinball 3D	69,95
Pinball Timeshock	**59,95**
Pitfall	49,95
Popolous 3 The Beginning	155,00
Postal	**59,95**
Power Slide	149,00
Premier Manager'99	155,00
Propilot 99	**155,00**
Pył	149,95
Quake I	69,95
Quake II	155,00
Quake II Ground Zero	99,95
Quake II Reckogning	99,95
Rage of Mages	**69,95**
Railroad Tycoon 2	155,00
Rainbow 6	155,00
Rayman Designer	59,95
Reah,DVD	**169,00**
Realms Of Arkania	49,95
Red Baron 3D	155,95
Redline Racers	59,95
Reflux PL	59,95
Resident Evil 2	155,00
Return to Krondor	**155,00**
Sanitarium PL	**155,00**
Scorcher	69,95
Sensible Soccer '98	59,95
Settlers	**19,95**
Settlers 2	**39,95**
Settlers 3	**145,00**
Shadow of the Empire (Karta 3d)	**79,00**
Shadows Over Riva	49,95
Shogo	**69,95**
Silent Hunter Commander Edit.	155,00
Sim Ant	**59,95**
Sim City 2000	**59,95**
Sim City 3000 PL	**155,00**
Sin	155,00
Skaut Kwatermaster	29,95
Spec Ops	129,95
Spellcross	49,95
Star Wars Rogue Squad	179,00
Star Wars: Supremacy	119,00
Starcraft	**155,00**
Starcraft: Brood War	**79,00**
Syndycate Wars	49,95
Target	59,95
Terminator 2029	14,95
Theme Hospital	59,95
Thief-The Dark Project	155,00
Tomb Raider + 4 misje	**99,00**
Tomb Raider 2	129,95
Tomb Raider 3	155,00
Tone Rebellion	49,95
Total Ann.Battle Tactics	99,95
Total Annihilation	69,95
Trespasser	155,00
Turok 2	**155,00**
UFO3 (X-Com Apocalypse)	69,95
Virtua Fighter 2	99,95
Virtual Chess II	99,00
Wages Of War	59,95
War of the Worlds	149,00
War Wind	59,95
Warcraft II Delux Edition	**69,00**
Wargasm	149,95
Warhammer 40000 Chaos Gate	**155,00**
Worms Armgeddon	155,00
WW II Fighters	155,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X-Wing Collectors	165,00
X-Wing vs Tie Fighter+Bal.of Pow.	159,00
Z + Misje	59,95
Zagadki Lwa Leona	49,95

NA CD

GRAN TURISMO • CIRCUIT BREAKERS • COLIN MCRAE RALLY • DESTRUCTION DERBY 2 • MOTORHEAD • RAGE RACER • • S.C.A.R.S. • TEST DRIVE 5 • TOCA • WIPEOUT 2097 • • • •

Oficjalny Polski PlayStation™



10 ODJAZDOWYCH GIEREK SAMOCHODOWYCH NA CD

GRAN TURISMO, COLIN MCRAE RALLY, TEST DRIVE 5, TOCA, WIPEOUT 2097...



ISSN 1427-6321 • CENA 25.00 ZŁ • INDEX

Oficjalny Polski PlayStation™ Magazyn Special

TYLKO U NAS

NIEZNANA HISTORIA GIER WYŚCIGOWYCH

POZNAJ WSZYSTKIE ZAKRĘTY NA DRODZE KU DOSKONAŁOŚCI

PRZEGLĄD

NAJLEPSZYCH GIER WYŚCIGOWYCH

RIDGE RACER 4
ROLLCAGE
DRIVER
GRAN TURISMO 2
TOCA 2
COLIN McRAE RALLY
FORMULA ONE '98
NEED FOR SPEED III
PORCHE CHALLENGE
NASCAR 99
MOTO RACER 2
GRAN TURISMO
I WIELE INNYCH

NAJLEPSZE GRY WYŚCIGOWE W HISTORII

ŚCIŚLE TAJNE

PORADY MISTRZÓW

CZYLI JAK SKUTECZNIE POKONYWAĆ NAJTRUDNIEJSZE TRASY W GRACH WYŚCIGOWYCH NA PLAYSTATION!



GRY WYŚCIGOWE • EDYCJA SPECJALNA PLAYSTATION MAGAZYN

KOMUNIKAT OFICJALNEGO POLSKIEGO PLAYSTATION MAGAZYN: INFORMUJEMY, ŻE NASZ MAGAZYN WZBOGACIŁ SIĘ O DODATKOWE EDYCJE KU OGÓLNEMU ZADOWOLENIU JEGO CZYTELNIKÓW. PIERWSZYM Z TEGO CYKLU JEST ZAPOWIADANE TUTAJ WYDANIE POŚWIĘCONE WYŁĄCZNIE WYŚCIGOM. W PRZYSZŁOŚCI PLANUJEMY INNE TEMATYCZNE NUMERY, KTÓRE BĘDĄ UKAZYWAŁY SIĘ POD WSPÓLNYM SZYLDEM **MAGAZYN SPECIAŁ.** DRUGĄ NIESPODZIANKĘ JAKĄ MAMY W ZANADRZU DLA NASZYCH CZYTELNIKÓW JEST NOWY KWARTALNIK **TOTAL PLAYSTATION** ZAOPATRZONY W **KRĄŻEK CD** Z FANTASTYCZNYM ZESTAWEM GRYWALNYCH DEM. NA TREŚĆ PISMA SKŁADAĆ SIĘ BĘDĄ JEDYNIE NAJLEPSZE GRY Z OSTATNIEGO KWARTAŁU, STARANNIE WYSELEKCJONOWANE I W SPOSÓB ATRAKCYJNY ZAPREZENTOWANE. DODATKOWO CAŁOŚĆ OKRASZONA BĘDZIE CIEKAWYMI ARTYKUŁAMI PUBLICYSTYCZNYMI I NAJRÓŻNIEJSZYMI ZESTAWIENIAMI.

UWAGA! NA POWYŻSZE TYTUŁY NIE OBOWIĄZUJE PRENUMERATA ZAMÓWIONA NA OFICJALNY POLSKI PLAYSTATION MAGAZYN. JEŚLI BĘDZIESZ MIAŁ PROBLEMY Z KUPNEM TYCH CZASOPISM, MOŻESZ ZAMÓWIĆ JE WYSYŁAJĄC KWOTĘ 25.00 ZŁ ZA EGZEMPLARZ PLUS 3 ZŁ JAKO KOSZTY WYSYŁKI **NA KONTO BANKOWE:** COMPUTER GRAPHICS STUDIO, PKO BP XII O/W-WA, NR R-KU 10201127-314295-270-1. TERMIN REALIZACJI ZAMÓWIENIA DO 30 DNI. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 4/99 (57)
rok siódmy

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Bartosz Nuckowski (Bartek), Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), (Stalker) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (III kwartał '99)
Należność (2 x 4.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1999 r.)

Od Redakcji

Jest takie stare porzekadło – „kto nie idzie naprzód, ten się cofa". Wprawdzie nasze czasopismo od początku swojego istnienia wciąż ewoluuje, czyli idzie naprzód, ale teraz przed nami dosłownie milowy skok do wykonania. Już od przyszłego numeru bowiem „Gry Komputerowe" dostaną nieziemskiego kopa w postaci dopałki ze strony – PC GAMERA – najpotężniejszego na światowym rynku branżowych czasopism traktujących o rozrywce komputerowej. Mówiąc krótko, mamy do czynienia ze zjawiskiem niespotykanym dotąd na naszym rynku, a mianowicie scaleniu dwóch pism w celu uzyskania nowej jakości. Mamy nadzieję, że połączenie doświadczeń z rodzimego rynku oprogramowania i młodzieńczego zaangażowania i przysłowiowej polskiej, ułańskiej fantazji z angielskim doświadczeniem, dostępem do najnowszych produktów i znajomość branży, powinno dać mieszankę iście wybuchową. Nasza redakcyjna rodzina powiększy się o autorów piszących na potrzeby dotychczasowej polskiej edycji PC Gamera, a dotychczasowa załoga „GK" zostanie nieźle przetasowana. Tak więc przez najbliższe miesiące „Gry Komputerowe" będą przechodziły szalenie ciekawą transformację, która z całą pewnością wyjdzie pismu na dobre. Jesteśmy w bardzo komfortowej sytuacji, gdyż z przepastnej skarbnicy tekstów ukazujących się w PC Gamerze, możemy korzystać do woli wybierając same najlepsze i najbardziej interesujące polskich Czytelników. Spodziewajcie się zatem wspaniałych i porywających zapowiedzi z pierwszej ręki, ekskluzywnych wywiadów i relacji.

Jednak nasze nawet największe wysiłki o ile rozminą się z oczekiwaniami czytelników, będą nadaremne. Dlatego więc teraz, jak nigdy dotąd potrzebujemy Waszego wsparcia. Prosimy o listy, e-maile z uwagami, sugestiami, propozycjami, czy wręcz żądaniami obrania takiego, a nie innego kursu. Mamy nadzieję z Waszą pomocą wypłynąć na jeszcze większe wody, a nie osiąść na mieliźnie. Dlatego... żagle na maszt, kotwica w górę...

Marek Suchocki

w toku



porady



PRZEDSTAWIAMY

Jaki Będzie Nowy Król Szos?



Gran Turismo 2

czytaj str. 24

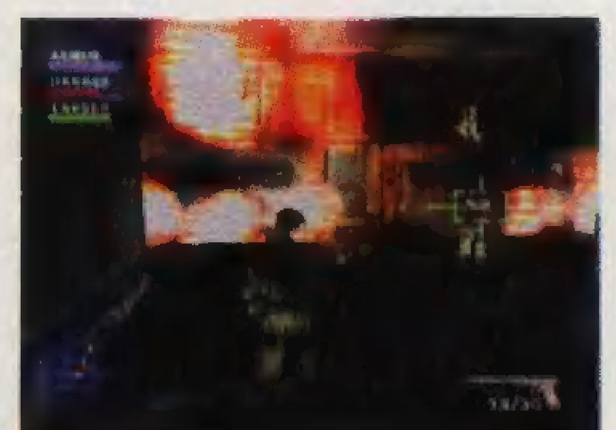
recenzje

















Dziś nie będzie prima aprilisowych niespodzianek na naszym cedeku. Możecie poczuć się rozczarowani, ale naszym zadaniem jest oferować Wam dobry towar za przystępną cenę. Dziś rządzą na naszej płytce dwie wielkie giery - „Half-Life" i „Turok 2". Oczywiście i stratedzy znajdą coś dla siebie. Będzie to niezgorsza produkcja rodem z Antypodów - „Ancient Conqest". Serdecznie zapraszamy!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Half-Life

SIERRA
P133, 24 MB RAM, WIN95

Szmery... cicho stąpające po korytarzu postacie próbujące za wszelką cenę przetrwać. A potem... eksplozje, huk, świstające w powietrzu kawałki ścian, hektolitry krwi zalewające podłogę, szczątki bestii, których nie powstydziłoby się nawet najgłębsze piekło, walające się po podłodze!!! „Half-Life" - ty nas nauczyłeś co znaczy słowo brutalny. Na dzisiejszym krążku będziecie mieli rzadką okazję porównać możliwości dwóch wielkich przedstawicieli gatunku FPP. Sa i sprawdźcie, który z nich jest lepszy!





Rollcage

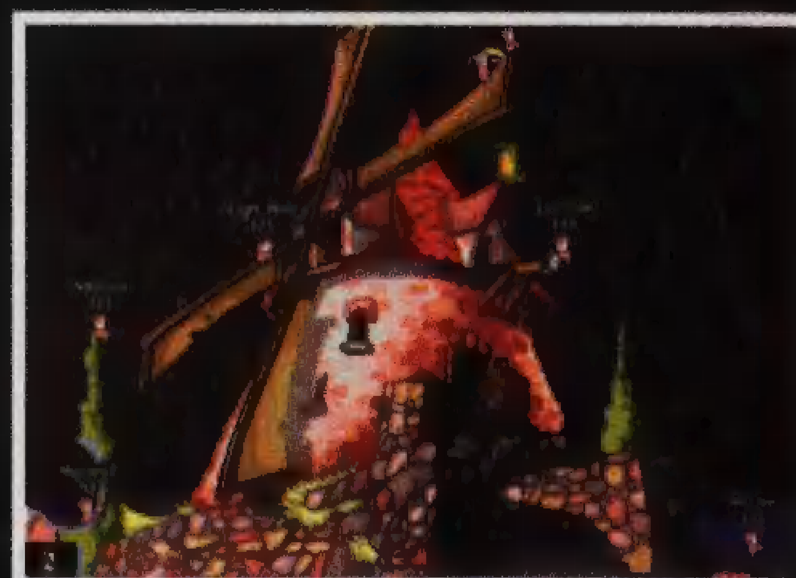
PSYGNOSIS
P166, 32 MB RAM, WIN95

Wygląda na to, że firma Psygnosis wzięła się do roboty, bo oto szykuje się kawał dobrej gry. Czasami mamy dosyć klasycznych wyścigów. Standardowe rozwiązania przestają cieszyć, przekładnia skrzyni biegów brzydnie i nawet kolejne kraksy nie podnoszą już poziomu adrenaliny we krwi. Czas na odmianę! Teraz wskoczymy do ciasnego wnętrza pancernego bolidu o kołach, którymi można by było rozdeptać Pałac Kultury. Zakręcone jak pęczek drutu trasy, brutalność „kolegów po fachu" i wszechwładna grawitacja. Martwisz się? Spróbuj!

Worms Armageddon

TEAM 17
P133, 16 MB RAM, WIN95

Nawet weterani Amigi mogą z dumą stwierdzić, iż pogrywanie w „Robale" było kwestią okazania dobrego stylu. Dziś unowocześnione wracają by siać po raz kolejny zniszczenie i bawić nas do łez. Unowocześniono system prezentowania rozgrywki (pozostawiając klasyczne rozwiązania), dodano nowy arsenał i powiększono plansze. Czyż coś więcej nam trzeba?



Ancient Conquest PL

MEGAMEDIA
P133, 16 MB RAM, WIN95

Starożytni to dopiero mają przerąbane! Microsoft nie dał im spokoju w swoim „Age Of Empires", a tutaj australijska banda zamierza wskrzesić pomysł przeniesienia nas w tak odległe czasy. Dowodząc jedną z nacji zmuszony jesteś do podbicia sąsiadów. Pieniądze, wojna, ekonomia - jednym słowem - strategia. Coś dla fanów RTS-ów kochających świat Temistoklesa czy Aleksandra Wielkiego.





Grunts

MONOLITH
P166, 32 MB RAM, Win95

Gra jajcarskąaze wszech miar. Istoty dziwne, człekokształtne, z pozakładanymi na łby czapkami rarogów walczą ze sobą używając wszelkich, w tym nawet niedozwolonych metod. Kupa zabawy starannie ukrywająca całkiem przemyślaną konstrukcję.







Turok 2

ACCLAIM
P200, 32 MB RAM, WIN95, 3DFX, DIRECTX 6.1

Możecie nam uwierzyć, powyższe wymagania są tylko parawanem, za którym ukrywa się prawdziwa bestia. Accalim długo stresował nas brakiem newsów o swoim najnowszym dziecku, ale w końcu druga odsłona mistrza FPP została dokonana! Wymiatająca akcja, setki przeciwników i mroczny klimat. Oto atuty tego brutala. Polecamy go zwłaszcza miłośnikom krwawej rzeźby i biologizmu w ogóle.

Links LS 1999

MICROSOFT
P166, 32 MB RAM, WIN95



Może zabrzmi to banalnie, ale zawsze fascynował mnie golf. Biała koszulka, na którą należy cały czas uważać, metalowy kijek z drewnianym zakończeniem (albo odwrotnie ;) - Boże, to chyba jeszcze bardziej mordercze niż bejsbol. Trafienie zaś do 18 kolejnych dziurek to zupełnie inna sprawa... Niezła graficzka i całkiem wysoka grywalność, ale chyba tylko dla maniaków.

Dodatki

PATCHE, TRAINARY, DRIVERY

Na płytce znajdziecie zestaw ciekawych dodatków, przydatnych chyba każdemu giercmanowi! Po pierwsze są to patche do Blood 2, Gangsters, Half-Life'a (m.in. na 3DNow!), Colin McRae Rally oraz Total Annihilation. Następnym rewelacyjnym bonusem są trainery w liczbie osiemnastu (m.in. do SimCity 3000, Alpha Centauri oraz Tomb Raidera 3) oraz drivery poprawiające wydajność kilku najpopularniejszych gier. Wszystkie te dodatki znajdziecie w katalogu Redakcja, koniecznie go przejrzyjcie!

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

WCW Nitro	THQ	P120, 16 MB RAM, Win95
Virtual Deep Sea Fishing	Interplay	P166, 32 MB RAM, Win95
Virtual Tennis	Interplay	P166, 32 MB RAM, Win95
Tunguska	Project Two	P166, 32 MB RAM, Win95
Brian Lara Cricket	Codemasters	P133, 32 MB RAM, D3D
Machines	Accalaim	P200, 32 MB RAM, D3D
Tonic Trouble	UbiSoft	P166, 32 MB RAM, Win95
NASCAR Revolution	Electronic Arts	P166, 32 MB RAM, Win95
3D Ultra Pinball	Sierra	P133, 16 MB RAM, Win95
Tomb Raider 3 *South Pacific*	Eidos	P166, 16 MB RAM, Win95

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ Z KRAJU I ZE ŚWIATA

NOWOŚCI

ze świata

- Interplay podpisał z firmą Virgin porozumienie o współpracy w dystrybuowaniu produkcji. Virgin zajmie działkę europejską a Interplay „zaopiekuje się" Ameryką. Samczku sprawie dodaje fakt, że twórcy „Fallouta" są w posiadaniu 49,9% akcji Virgin Interactive.
- Eidos nie da Larze nawet sekundy odpoczynku. W roku 1999 będziemy mogli zobaczyć jej duże... oczy po raz czwarty! Oczywiście gra będzie optymalizowana pod procesory PIII.
- Wielka wytwórnia filmowa Uniwersal zamierza zainwestować w tworzenie gier opartych na serialach produkowanych we własnych studiach. Do tej pory chłopaki zajmowali się głównie tworzeniem „ruchomych obrazków" wykorzystujących pomysły giercownicze.
- Sony oficjalnie pokazało developer kit dla... konsoli Playstation 2! Electronic Arts już teraz zapowiedział wspieranie nowej platformy. Początek ofensywy?
- Chłopaki z Interplay pracują nad fabułką „Baldur's Gate 2"! Zasięgnęli języka u takich wyjadaczy jak „Czarnoksiężnicy z Wybrzeża" - twórców serii Advanced Dungeon & Dragons.
- „Resident Evil 3" na PSX 2? Chyba jednak zapowiadane wypuszczenie na Dreamcasta „Resident Evil: Code Veronica" będzie miało silnego konkurenta.
- Jeszcze nie zdołaliśmy popić smakowitego „Desdcenta 3" jakimś browarkiem, a już wiadomo że Volition szukają ludzi do pracy nad... „czwóreczką! Chyba nie będą mieli problemów z rekrutacją personelu.

■ WYDAWCA **FOX INTERACTIVE** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **MAJ / CZERWIEC**

Aliens vs Predator

Rebellion - goście niegdyś ostro zarządzili swym wielkim „Aliens Vs Predator" na konsoli Jaguar. Wspaniały FPP powraca! Tym razem nie mamy już sprzętowych ograniczeń i wreszcie można rozwinąć skrzydła. Umieszczony w bazie wojskowej samotny żołnierz, czy galaktyczne bestie, które wybrały sobie to miejsce jako pole morderczego randes-vous - ogólnie, niezłe zoo. Niesamowita grafika, klimat rodem z „Half-Life", setki hektolitrów posoki i gigantyczne eksplozje targające powietrzem. Oto świat tej gry, stworzony w chorej wyobraźni ludzi z Rebellion. Naprawdę warto bliżej przyjrzeć się tej gierce, kto wie czy znajdzie godnego siebie konkurenta w 1999 roku. ■



■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ**

Soul Reaver Legacy Of Kain

Po sukcesie pierwszej części wypełnionej mrocznym klimatem opowieści o wampirach, Crystal Dynamics nie zamierza pozostawić nas w spokoju. Teraz powraca nasz główny bohater w zupełnie nowej oprawie. Ja naprawdę chciałem uniknąć porównań z „Tomb Raiderem", ale zastosowany tutaj engine nie pozostawia mi żadnego pola ucieczki. Widok z trzeciej osoby, dziesiątki przygód i najprzeróżniejszych lokacji - oto co ma nam do zaoferowania krwawy następca. Jeśli kochasz RPG a „X-Files" uważasz za serial dla przedszkolaków... to będzie gra dla Ciebie! ■



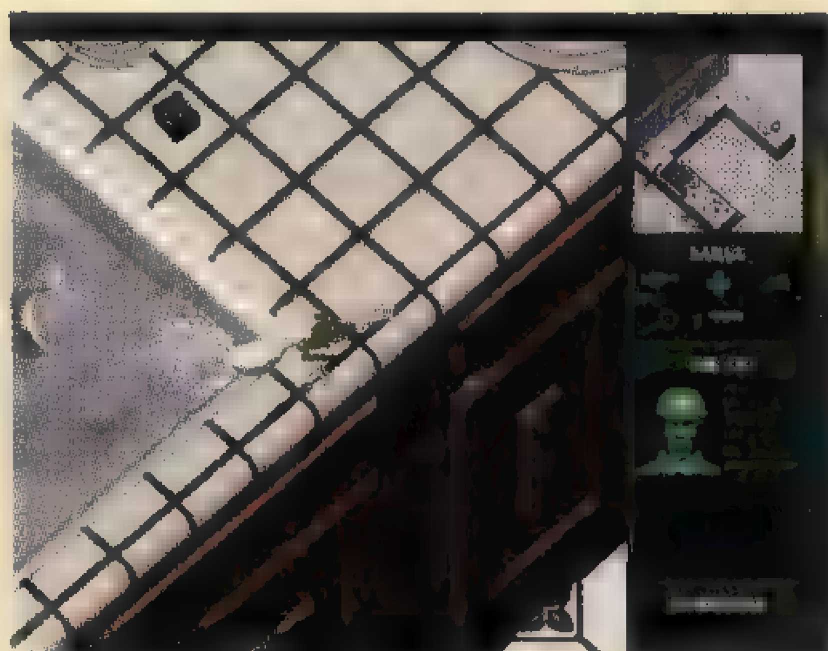




Mamy nowy standart...

W dniu 3 marca 1999 roku firma Microsoft oficjalnie zapoznała zwykłych śmiertelników ze specyfikacją techniczną opisującą maszynę „gotową na Windows 2000 Professional". Podane minimalne wymagania brzmią: komputer z procesorem min. 300 MHz i 64 MB RAM. Oficjalnie system ma zastąpić używane do tej pory na serwerach Windows NT, ale chyba nie należy się spodziewać, że dżentelmeni z Microsoftu „odpuszczą" nam przy wersji „dla śmiertelników". Where you to want to go today? ■





■ WYDAWCA **3DO** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ**

Army Men 2



Plastikowe postacie snujące się po lokalnej piaskownicy, malowane odręcznie czołgi i cała dziecięco-wojenno otoczka. Co to może być? „Uciekinierzy Z Dekturowego Pudełka 2"? Yes! 3DO po raz drugi zamierza przypomnieć nam błogie dzieciństwo. Zamiast litrów krwi - palony plastik, na szczęście eksplozje pozostały bez zmian. Nowe mapki, zakręcone scenariusze i setki gagów poukrywanych za parawanem quasi RTS-a. Choć stworzono gierkę z zamiarem obejścia co bardziej krwistych scen, niesie ona za sobą wielką dawkę emocji. ■

■ WYDAWCA **EA** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ**

Sports Car GT

Chyba w tym roku EA będzie miała powody, by zacząć regularnie zażywać coś na ból czaszki. Dotychczasowy potentat w dziedzinie strategii real-time, Westwood, tym razem zamierza zdeklasować wielki przebój „elektroników" - serię „NASCAR". W tak niecodziennym dla tej firmy gatunku znajdziemy wszystko to co decyduje o sukcesie gier samochodowych - niesamowite tory, starannie wyrenderowane maszynki (konsolowcom wypali gały! ;) i full akcji z ponad pięcioma setkami koni mechanicznych pod maską. Nawet bryka Naczelnego się kryje! ■



■ WYDAWCA **EMPIRE** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ**

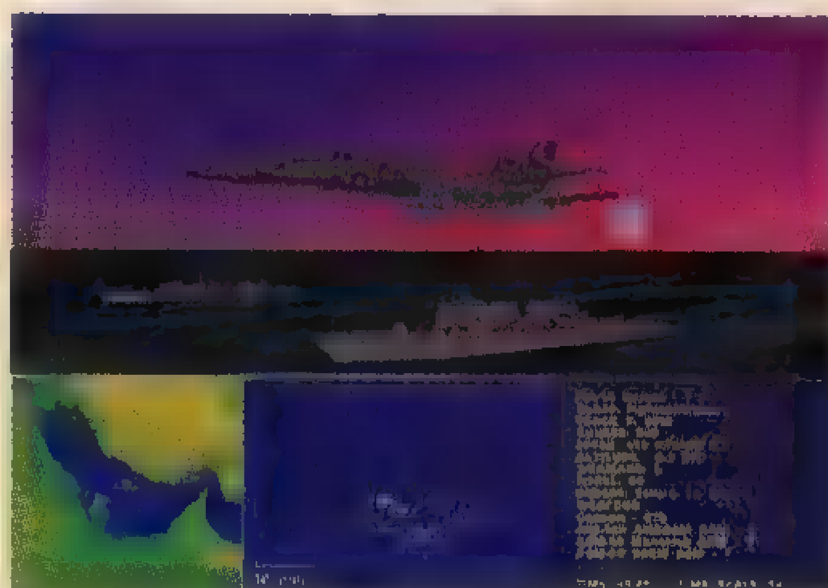
Mig Alley

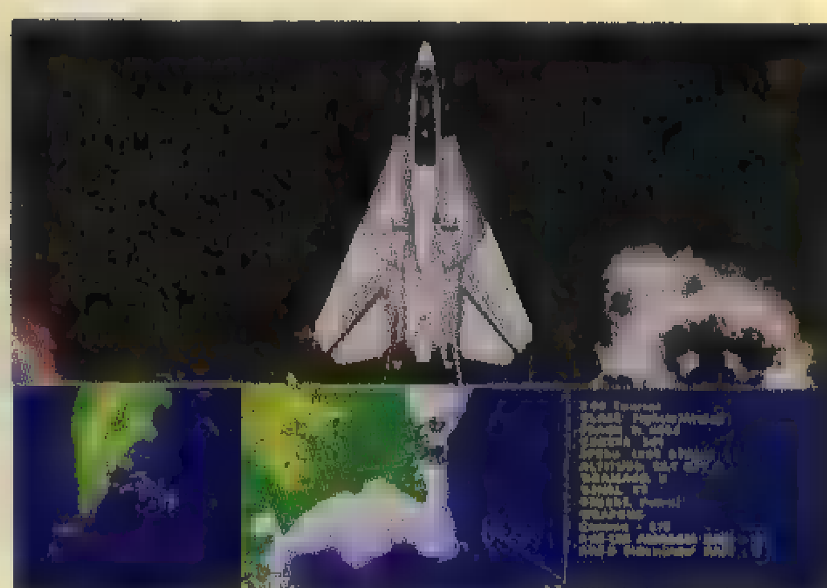
Lata 50-te. Korea - wielka zadyma wojenna nazywana czasami preludium do Wietnamu. Właśnie w tej scenerii przyjdzie Tobie, miłośniku podniebnych ewolucji zmierzyć się z komuchami ukrytymi w swych MIG-ach. Kilkanaście maszyn „z epoki" (m.in. F86 Sabre, F80 Sabre, MIG15, MIG15 bis i wiele innych), doskonale oddany teren i pełna detali grafika będą atutem tego niecodziennego symulatora. Stoją za tym projektem bardzo już utytułowani twórcy - Rowan Software, którzy zamierzają do swojej listy hiciorów dorzucić jeszcze jeden kwiatek. ■



ze świata

- BioWare nie zasypia gruszek w popiele. Po świetnym „Baldur's Gate" ci niesamowici faceci zamierzają rozpocząć pracę również nad sieciowym rolplejem. Drżyj Brytanio!
- Twórcy „Age Of Empires"- Ensemble Studios zamierzają wypuścić pod koniec roku zawodowego sequela tej gry - „Age Of Kings". Feudalizm i te sprawy...
- Microsoft wraz z gośćmi z Digital Anvil szykują na pierwszy kwartał 2000 roku połączenie „Privateera" z „Elite". Giera będzie się nazywać „Freelancer" i stanowić ma idealne połączenie wątków poprzednio wymienionych hiciorów.
- Peter Molyneaux, współzałożyciel Bullfroga i szef Lionhead zapowiedział, że jego ekipa będzie wspierać nową platformę, Dreamcasta! A co z PSX 2, Pete?
- Jak doniósł Square Soft, „Final Fantasy VIII" w ciągu pierwszego dnia sprzedaży rozszedł się w Japonii w ilości 2 200 000 egzemplarzy. Viva PSX! Zapisujemy do Księgi Rekordów.
- Znana z dwóch strategii RTS „KKND" Australijska firma BEAM ma bardzo poważne kłopoty finansowe. Wszystko wskazuje na to, ze będzie musiała ogłosić upadłość. Plotki głoszą, ze przymierza się do jej wykupienia francuski Infogrames, który ostatnio rozpoczął ostra walkę na światowym rynku.
- Hurra! Infogrames potwierdził w końcu, że pracuje nad czwartą częścią „Alone In The Dark". Autorzy zapowiadają zachowanie atmosfery horroru, za którą tak uwielbiane były poprzednie części.

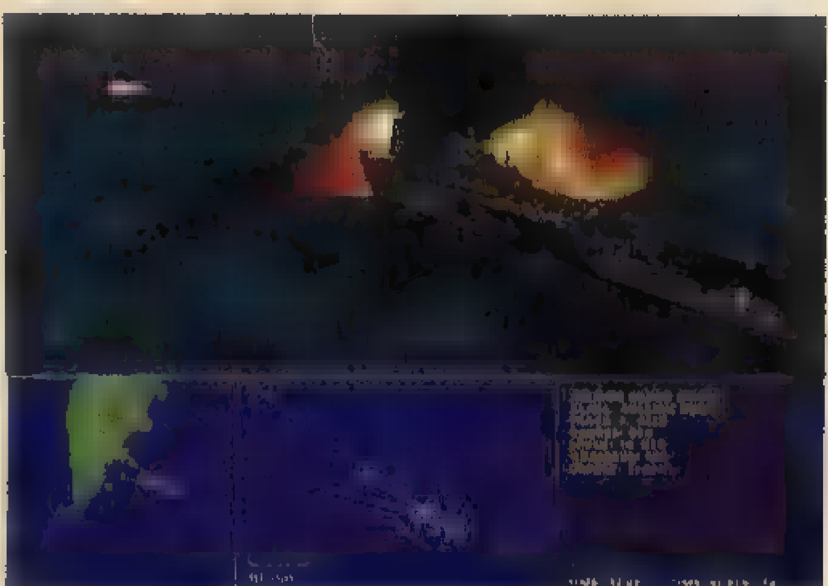
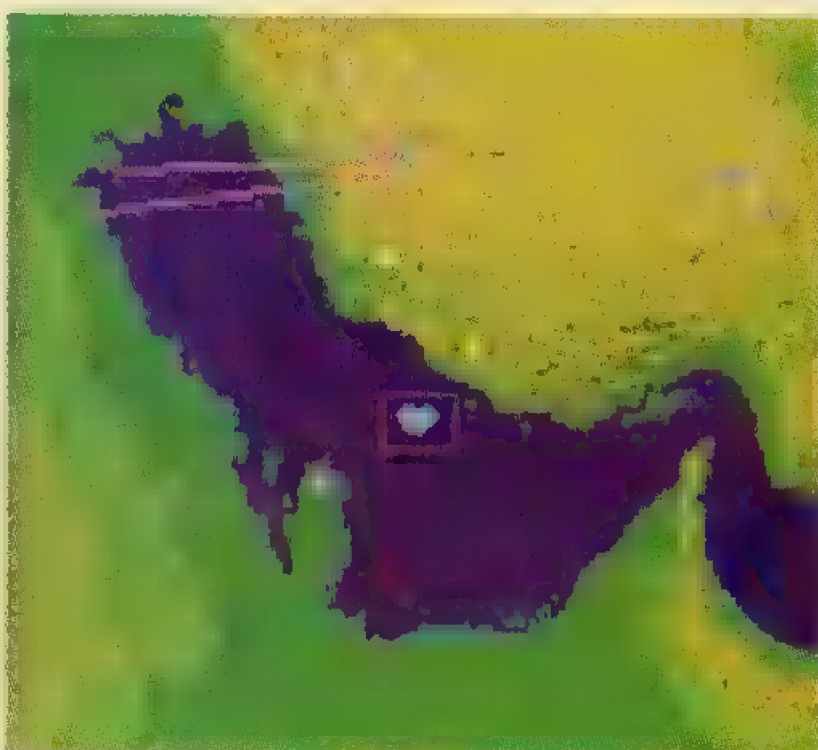
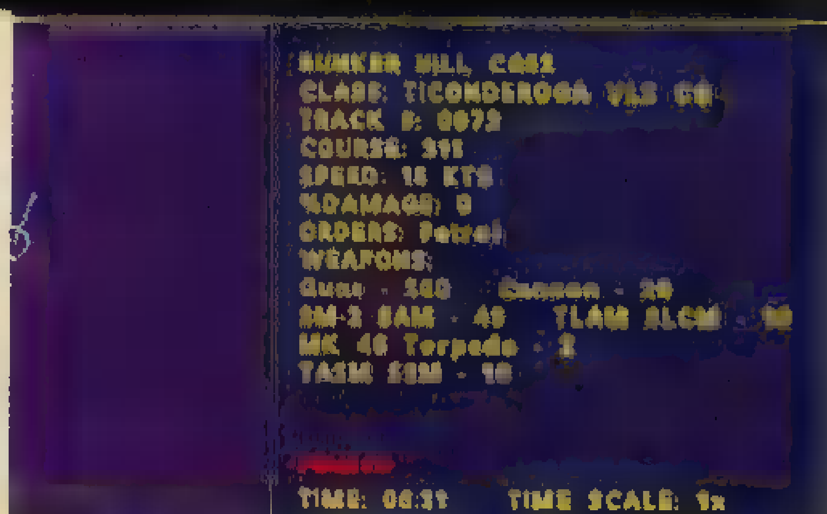




■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MAJ / CZERWIEC**

Fleet Command Battle Group

Szykuje się prawdziwa rewolucja! Jane's Simulations właśnie ogłosili zakończenie prac nad „Fleet Command"! Miłośnicy stareńkiego „Harpoona" będą wreszcie mieli swoje pięć minut. Kompleksowa, morsko-powietrzna operacja wojskowa będzie mogła zaistnieć w cyberprzestrzeni dzięki zastosowaniu najnowszych osiągnięć techniki multimedialnej. Jako głównodowodzący grupy uderzeniowej będziesz mógł osobiście zobaczyć jak wygląda współczesny konflikt, tak jak mogli zobaczyć przebieg operacji Pustynny Lis widzowie sieci NBC. Właśnie „Fleet Commandera" użyto w tym celu... No comments. ■

■ WYDAWCA **GT** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ**

Driver

Jeśli nie będziecie chcieli wziąć udziału w tej westwoodowskiej siurpryzie, a pociągają Was uliczne wyścigi z policją i innymi właścicielami czterech kółek, nad łóżkiem macie plakat Kojaka i nie możecie się oderwać od kryminalnych seriali z lat 70-tych... dla Was właśnie powstał „Driver"! Amerykańskie krążowniki szos, obskurne mury ubogich dzielnic wielkich miast i super szczegółowa grafika - oto kwintesencja tego już teraz smakowicie zapowiadającego się produktu. Gaz do dechy! ■




■ **GREMLIN** ■ **PC, PSX** ■ **MAJ**

Tanktics

Najwyraźniej panowie z DMA Design przeżywają czasami załamanie nerwowe wywołane przepracowaniem. Ma się wtedy ochotę skopać cały świat i wystrzelać wszystko co żywe. O tym właśnie opowiadać będzie „Tanktics", niesamowita strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, pełna zakręconego humoru i wspaniałych barw. Jako dowódca dziwniastego oddziału, złożonego z poskładanych ze zdobycznych części wozów musisz zniszczyć konkurencję i wykorzystać to, co zostanie na pobojowisku. Tylko w ten sposób zdobyć będziesz mógł ulepszać swe siły zbrojne. Złomowanie ma wielką przyszłość! ■



N64 walczy!

Ninendo wyraziło swoje oficjalne zaniepokojenie tym co wyrabiają z ich produktami ludzie z Reality Man i Epsilon. Powstanie na peceta emulatorów konsoli N64 otworzyło drogę wszelkim nadużyciom i ludziom chcącym szybko zarobić duże pieniądze. Ponieważ w podobnej sytuacji znalazło się Sony, obie firmy w najbliższym czasie powinny wreszcie przedsięwziąć bardziej zdecydowane kroki w celu ochrony swoich produktów, które za pomocą Internetu po prostu wyciekają im przez palce. ■

■ WYDAWCA **VIRGIN** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **MARZEC**

Viva Football

Autorzy najnowszego piłkarskiego szaleństwa „Viva Football", Virgin Interactive dumnie zapowiadają, że właśnie kończą pracę nad najlepszą grą traktującą o futbolu w historii komputerowej rozrywki. Nowatorskie (i arcywygodne ;) sterowanie zawodnikami, dopalona graficzka (gracze opracowanie dzięki technologii motion-capture) i... 1035 drużyn, 16544 zawodników posiadających ponad 165 tys. cech (rzecz jasna do kupy wzięte). Oprócz tego ponad 300 stadionów i tony emocji! Gola, gola...! ■







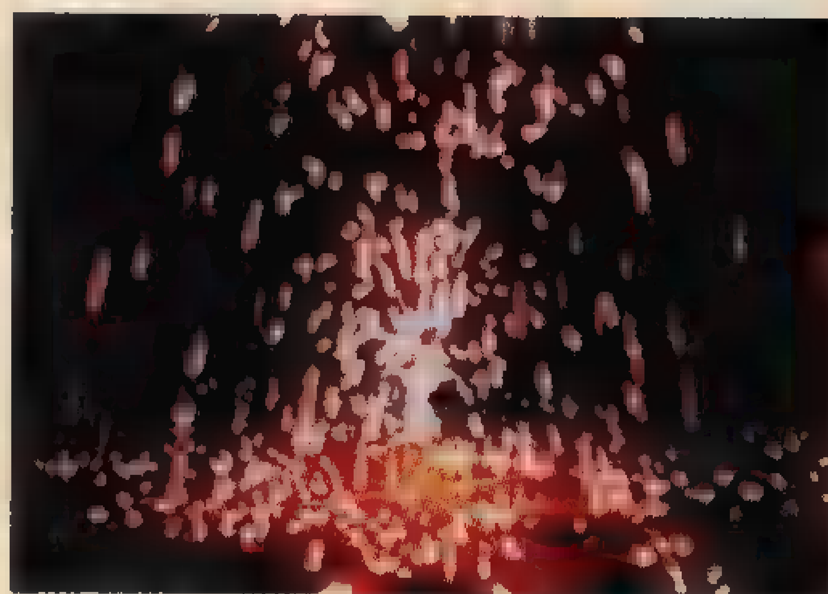
Donkey Kong 64

Seria „Donkey Kong" cieszy się ogromną popularnością wśród graczy od ładnych parę lat. Pierwsza część tego cyklu została wypuszczona na NES-a i SNES-a. Wkrótce potem zaczęły wychodzić i na Game Boya. Nie powinien więc dziwić zbytnio fakt, że ciesząca się ogromną popularnością firma Rare zamierza wypuścić już czwartą część tego cyklu, lecz tym razem na Nintendo 64. Dzięki uprzejmości wymienionej firmy, możemy zaprezentować Wam na łamach Waszego ulubionego pisma jedynego screena z tej gry. Niestety, jest on nie najlepszej jakości. Wokół tego tytułu krążą takie plotki, że głowa mała, np. jedna z nich mówi, że cart, na którym ma się znajdować „Kong" będzie aż trzy razy większy od tego, na którym znajdowała się „Zelda 64"!!!! Nic więc dziwnego, że Nintendo właśnie takimi tytułami planuje walkę z Dreamcastem. Jednak na ten tytuł przyjdzie nam czekać, jeszcze prawie rok. Miejmy nadzieję, że będzie warto. ■

PlayStation 2

Powoli zbliża się do nas wielka rewolucja w dziedzinie rozrywki komputerowej. Nową jakość, z którą wkroczymy w XXI wiek, wyznaczać będzie nie Voodoo3, czy inna karta 3D, ani też Dreamcast, lecz nowe dziecko Sony - PlayStation 2.





Rynek komputerowy nieustannie rwie do przodu. Zwłaszcza w ostatnim czasie zjawisko to przybrało mocno na sile. Nowe generacje procesorów i kart graficznych do naszych „blaszaków", nowa konsola Dreamcast, to wszystko powoduje, że gry komputerowe coraz bardziej są bliższe rzeczywistości. W tej dziedzinie każdy kto nie idzie z postępem przegrywa. Zdaje sobie z tego sprawę i Sony. Ich konsola zdobyła niesamowitą popularność na całym świecie. Łączna liczba sprzedanych konsoli, to do tej pory 50 milionów egzemplarzy, wartości oprogramowania do niej nawet nie sposób policzyć. PlayStation bawi nas już kilka ładnych lat,ale nadchodzi w końcu czas oddania pałeczki swojej młodszej siostrze. Nie nastąpi to oczywiście zbyt szybko, ale kiedyś na pewno. Na początku marca na specjalnej konferencji SCEI po raz pierwszy podało oficjalne wiadomości na temat PlayStation następnej generacji. Poniżej przedstawiamy pełną specyfikację techniczną. Trzymajcie się mocno, bo naprawdę można spaść z krzesła.

- Główny procesor (CPU) jest zbudowany na architekturze 128-bitowej i taktowany jest z prędkością 300 MHz.
- Procesor ma pamięć podręczną (Cache Memory) w wielkości dla instrukcji 16 KB i dla danych 24 KB.
- Konsola ma pamięć bezpośredniego adresowania (Direct RDRAM) w wielkości 32 MB. Przepustowość magistrali pamięci wynosi 3,2 GB na sekundę.
- Koprocesor składa się z dwóch części:
  - jednostka do obliczeń zmiennoprzecinkowych (Floating Point Unit)
  - jednostka do obsługi wektorów (Vector Units)
- Wydajność koprocesora w operacjach zmiennoprzecinkowych wynosi 6,2 GFLOPS (miliardów operacji na sekundę).
- Wydajność konsoli w trójwymiarowych przekształceniach geometrycznych wynosi 66 milionów wieloboków na sekundę. Konsola ma wbudowany dekoder MPEG2.
- Procesor graficzny taktowany jest zegarem 150 MHz.
  - przepustowość magistrali danych procesora wynosi 48 GB na sekundę.
  - maksymalna jego wydajność wynosi 75 milionów wieloboków na sekundę.
  - pojedynczy piksel zbudowany jest z atrybutów: RGB (24 - bit), Alpha (8 - bit), Z Buffer (32 - bit).
- Dźwięk jest generowany jednocześnie przez 2 procesory:
  - jednostkę główną (CPU) i specjalny procesor SPU2
  - SPU2 generuje 48 kanałów dźwięku
  - istnieje możliwość dodatkowego software'owego dodawania kanałów
  - samplowanie z częstotliwością 44,1 KHz lub 48 KHz
- Jednostka obsługująca kanały wejścia i wyjścia to procesor od starej „PlayStation" taktowany z 33,8 MHZ, lub ewentualnie 37,5 MHz. Konsola wyposażona jest w interfejsy: IEEE1394 i Uniwersal Serial Bus (USB). Możliwość komunikacji z PC za pomocą karty PCMCIA. Konsola ma wbudowany w czytnik DVD-ROM.



Podczas konferencji nie pokazano oczywiście żadnych gier, bo na te trzeba jeszcze sporo poczekać, ale zademonstrowano kilka demek pokazujących możliwości graficzne nowych układów. Na pokazie można było zobaczyć niesamowite, renderowane filmy, liczone przez konsolę w czasie rzeczywistym. Ich jakość jest porównywalna z kinową. Możliwości konsoli są nieprawdopodobne i na razie nie ma nawet ich z czym porównać. Sama konsola jest o wiele (bardzo wiele) szybsza od Pentium III z Vodoo3, a o Dreamcast już lepiej nie wspominać. Podane powyżej możliwości obliczeniowe wieloboków są oczywiście uzyskane bez różnego rodzaju efektów graficznych. Z włączonymi wszystkimi bajerami graficznymi, jak np.: wygładzanie tekstur, krzywe Beziera i masą innych, jej układy potrafią przekształcać ponad 13 milionów wieloboków na sekundę.



PlayStation 2 będzie kompatybilna ze swoją starszą siostrą. Szkoda tylko, że do starych gier nie będą dodawane bajery graficzne, na które pozwalać będzie PSX2. Nowa konsola obsługiwać będzie istniejące już urządzenia, takie jak: karty pamięci, kontrolery I pocket station używane w starych tytułach. Czy natomiast będą mogły one być używane w nowych produktach jeszcze nie wiadomo. Pewne jest to, że wraz z nową platformą otrzymamy specjalnie dla niej skonstruowany kontroler nowej generacji, na wzór poczciwego Dual Shocka. Jako produkt przyszłościowy będzie można ją podłączyć do monitorów komputerowych i supernowoczesnych telewizorów ładnie klasyfikowanych jako High Definition Televisions. Sony nie podjęło jeszcze ostatecznej decyzji w dwóch kwestiach. Pierwsza dotyczy ewentualnego modemu w konsoli (na wzór Dreamcasta), druga możliwości odtwarzania filmów w formacie DVD (taki cyfrowy magnetowid).

Teraz zapewne każdy z was zastanawia się nad terminem premiery konsoli. Niestety, Sony nie podało jeszcze pewnej daty, choć zasugerowało, że konsola powinna pojawić się w sprzedaży przed końcem tego roku fiskalnego w Japonii, czyli do marca roku 2000 oraz do końca roku 2000 w Stanach Zjednoczonych.

Sony do końca kwietnia przygotuje specjalne zestawy do tworzenia gier dla producentów. Z smutniejszych wiadomości należy dodać, że Sony niestety nie pokaże konsoli na najbliższych targach Tokyo Game Show ani nie ma takich planów na targi E3.

Przewidywana cena tego cuda ma oscylować w granicach 300 dolarów. Nie wydaje się to wiele, zważywszy na możliwości konsoli. Sony planuje wyprodukować i sprzedać na całym świecie 15 milionów konsol już w pierwszych 18 miesiącach od dnia jej premiery na rynku. Sprzedaż nowej konsoli to główny priorytet firmy. Obecnie dochody ze starej konsoli stanowią ponad 40% całego zysku firmy.

Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak cierpliwie czekać na premierę. Za nim ona nastąpi, nadal będziemy grać na starym i mocno wysłużonym „pleju". Gier na pewno nam nie zabraknie, wystarczy spojrzeć na zapowiedzi: „FF8", „Gran Turismo 2", „Dino Crisis", „Ace Combat 3". To tylko ułamek nowości, a więc jeszcze niejedną noc spędzimy razem z nią.

M.R.

WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA, SZCZEGÓŁY W PROGRAMACH "MIRAGE"

SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY - KAŻDY WYGRYWA

Najważniejsze wydarzenie roku



Nadchodzi pierwszy, prawdziwy HIT w skali światowej. Mortyr jest następcą Quake'a, Unreal'a, bardzo poważnym konkurentem Half-Life i Aliens vs Predator, głęboko czerpiącym wzory z legendarnego Wolfenstein'a.

" No cóż to będzie hit przez bardzo duże H. Czekamy !!!"
CD ACTION

"Mortyr obiecuje bardzo wiele... ciekawie zapowiada się pojedynek z Half-Life i Sin"
PC GAMER, GB

"Czapki z głów, moi mili. Nasi kochani rodacy zamierzają dać ostro czadu, wydając niedługo Mortyra. I co ciekawe, wszystko wskazuje na to, że im się to uda.
RESET

"Pierwsze uruchomienie i pierwsze zaskoczenie: Mortyr jest naprawdę niezły - ba! - jest świetny i wciągający."
GRY KOMPUTEROWE

"The graphic in this game are dazzling ... this game could take on the big names in 3D (Quake II and Unreal) and sell well."
ABSOLUTE QUALITY
(firma testująca m.in. Unreal'a)

UWAGA :
do wygrania lub kupienia kubki, koszulki, plakaty Mortyr'a.

www.mortyr.com.pl
www.mirage.com.pl

FF COMPUTERS DIRECT SALES http://www.ffcomp.com.pl

MIRAGE

Proponowana cena **99zł**

PRACA W TOKU

TWÓJ PRZEWODNIK PO GRACH, KTÓRE POJAWIĄ SIĘ NA HORYZONCIE

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Hothouse Creations**
Premiera: **Jesień**

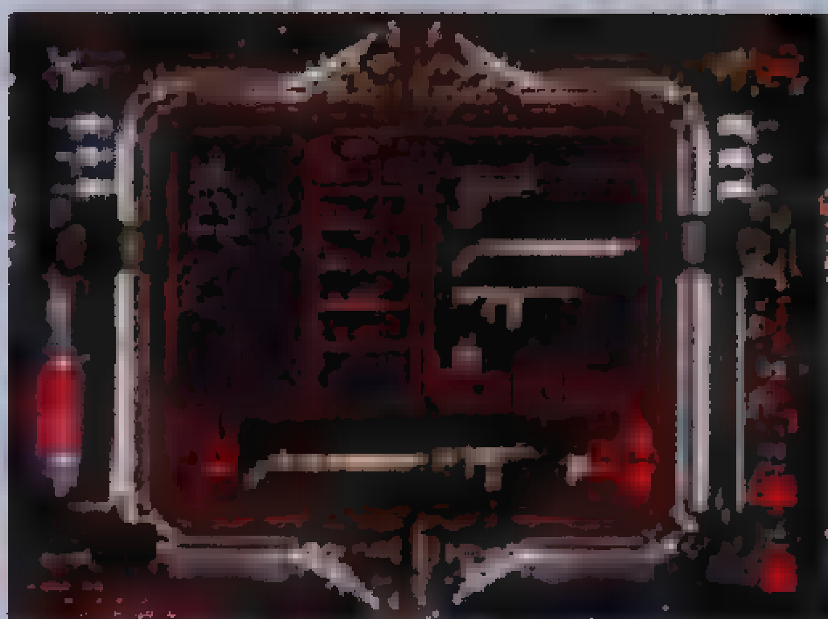
Abomination

Najwyraźniej goście z Hothouse zasmakowali w zakręconych gierkach. Wystarczy zerknąć na zapowiedzi ich najnowszego produktu - „Abomination". Maniacy taktycznej rozpierduchy nie będą mogli zbyt długo odpoczywać.



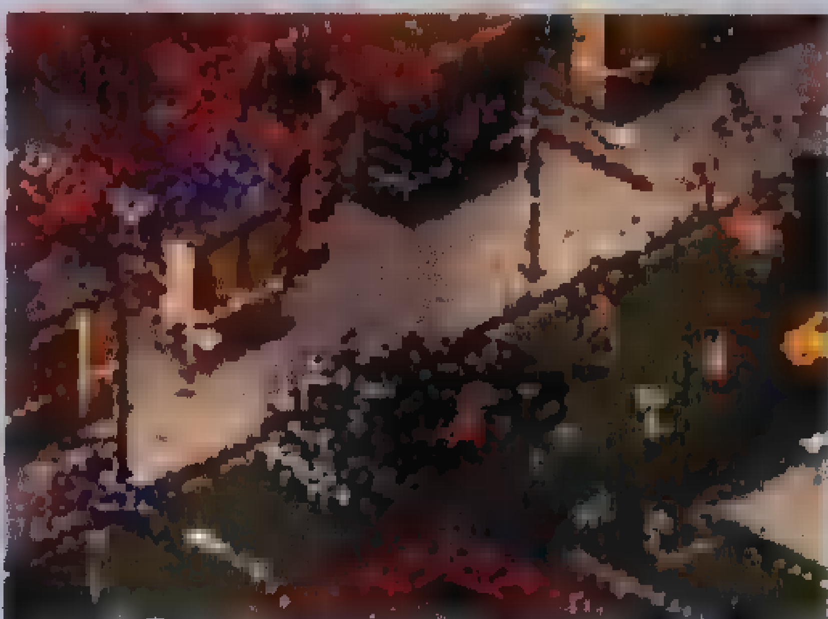
Weźcie i wrzućcie do piekielnego kociołka pomysły z „Diablo", „X-Com" i wszelkiej maści niesamowitości rodem z książek Lovercrafta, a wtedy będziecie wiedzieli dlaczego chłopaki nie mogą nocami zasnąćã

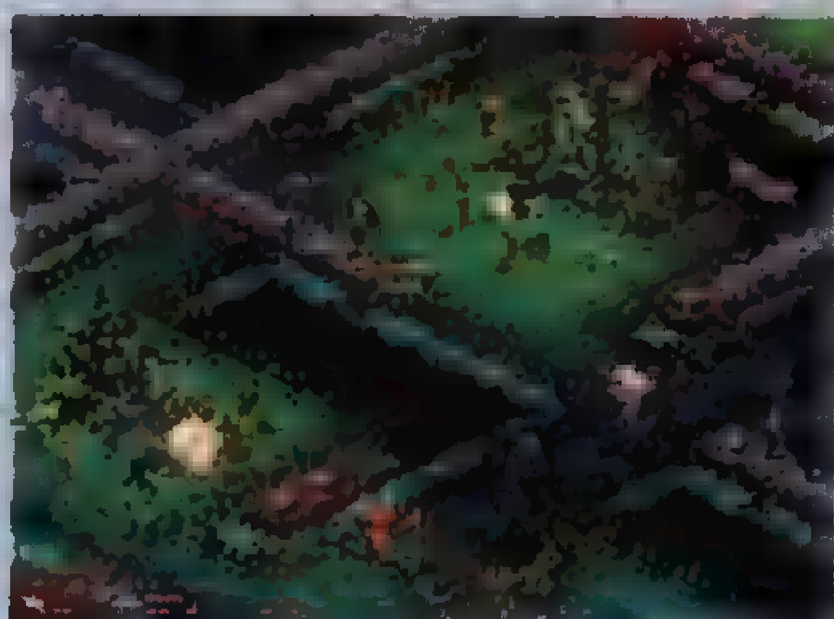
Po sukcesie „Gangsters" gry, która w oryginalny sposób przedstawiła nam mafijne podziemie lat dwudziestych, teraz przeniesiemy się w daleką przyszłość. Matuszka Ziemia po raz kolejny stanęła na progu wielkiego konfliktu i... potknęła się! Tym razem nie zagroziła ziemianom wroga rasa z otchłań kosmosu, ale wyszły na jaw skutki wojskowych eksperymentów genetycznych. Zmutowane istoty w żaden sposób nie przypominające ludzi, plączące się w setkach własnych odnóży i rzygające kwasopodobnymi substancjami, zaczęły niszczyć to, co chodziło na dwóch nogach. W tym krytycznym momencie ludzie szybko sformowali odpowiednią organizację zrzeszającą największych zabijaków i naukowców - ich zadanie było proste jak grzywka Fuhrera - zabić wszystko, co nie przypomina humanoida. Oczywiście nie muszę chyba wspominać, iż na szefa tej ekipy zostałeś wybrany Ty. W zasadzie trudno powiedzieć, która z wyżej wymienionych megaprodukcji najbardziej zaważy na charakterze gry. Z kolekcji „X-Com" wzięto sposób rozgrywki i metodę prezentacji terenu. „Diablo" niewątpliwie był natchnieniem dla ludzi odpowiadających za akcję w grze, zaś Lovercraft... wystarczy zerknąć na naszych przeciwników, by przekonać się, że Mistrz wciąż włada umysłami. Hmm... człek już się naoglądał podobnych „składańców" i silnie zaniepokojony zerka na „Abomination". Będziemy mogli wziąć udział w dziesiątkach niebezpiecznych misji, spoglądając z tak nam dobrze znanej „odgórnej" perspektywy na izometryczny plac boju. Oczywiście nasze konuski posiadają charakterystykę rodem z roipleja, choć ograniczono ją do kilku pa-



rametrów, co ma znacznie uprzyjemnić rozrywkę. W zupełnie innym kierunku poszła zaś problematyka uzbrojenia - „Abomination" oferować nam będzie niezły arsenał środków „znieczulających". Podczas zabawy będziemy mogli używać najdziwniejszego wyposażenia pod słońcem - miotacze energii, giwery wykorzystujące działanie fal podczerwieni czy wreszcie podręczne systemy monitorowania placu boju. Podczas walki będziemy mogli decydować o tak istotnych zagadnieniach, jak stan bojowy danego żołnierza, sposób ataku, typ prowadzenia ognia. Naszych podwładnych będziemy mogli organizować w grupy bojowe, podległe niższym dowódcom na polu walki działające bardziej samodzielnie. Oczywiście nasi herosi będą mogli skakać, czołgać się, zaczajać w kryjówkach czy pływać.

Zadziwiająca mieszanka. Pytanie, czy wybuchnie od razu, czy też zatli się mdłym ogienkiem. My wierzymy w talent ludzi z Hothouse.





Hothouse zapewnia, że „Abnomination", mimo rozbudowanego trybu walki na pojedynczego gracza, będzie miał wiele do zaoferowania miłośnikom rozgrywki w sieci. Podczas kampanii będziemy musieli wykonać pięć wielkich operacji wojskowych. Ale to nie wszystko, naszym zadaniem będzie równoległe prowadzenie pionu badawczego, analizującego doniesienia z pola walki i pracującego nad nowymi typami uzbrojenia. Będziemy mogli budować bazy i rozwijać całe zaplecze techniczne.

Jeśli czujecie boże powołanie do służby w futurystycznych jednostkach hycli, polujących na wszelkie wynaturzenia - zapraszamy. Miłośnicy „wojennych menedżerów" także będą mogli zakosztować tego smakołyku. **Jagd52**

Platforma: **PC, PSX, N64**
Wydawca: **Gremlin**
Producent: **Digital Illusions**
Premiera: **Jesień**

Rally Masters

Tak jak kiedyś bardzo modne były symulatory Formuły 1, tak teraz coraz bardziej popularne stają się wśród wyścigów symulatory rajdowe. Wspaniale!

Pierwszą, naprawdę dobrą grą rajdową był „Rally Championship" z Europressu. Potem Codemasters wypuściła genialnego „Colin McRae Rally" (przypominam – według „GK" Gra Roku w kategorii wyścigów). Teraz znów Europress pręży się do skoku ze swym „Rally Championship 99", a Codemasters przebąkuje coś o drugiej części Colina. Oczywiście, jest także Sega ze swą prześliczną „Sega Rally 2", która będzie niebawem święciła triumfy na konsolce Dreamcast. A kilka dni temu dobiegła nas informacja, że pewna szwedzka firma – Digital Illusions – ma zamiar w niedługim czasie wydać „Rally Masters", która według zapewnień autorów ma zostawić w tyle produkty konkurencji. Żyć, nie umierać!

Autorzy „RM" chcą umiejętnie połączyć realizm z prostotą sterowania. Według nich każdy gracz znajdzie w „RM" uciechę z jazdy (dotychczas tylko Codemastersom w pełni udała się ta sztuka). Dostępne mają być trzy poziomy trudności, różniące się od siebie głównie modelem jazdy, ale nawet ten najłatwiejszy będzie wymagał dużej ilości ćwiczeń i poświęcenia sporej ilości czasu. Na wysoki realizm ma wpłynąć również oprawa graficzna. Nie będzie to grafika rysunkowa (patrz: „Screamer Rally", „Sega Rally"), lecz w pełni fotorealistyczna (tak jak w Colinie albo pierwszej „Rally Championship"). Otoczenie toru nie będzie straszyło swą martwotą, gdyż autorzy mają zamiar je ożywić – oznacza to tyle, że gałęzie drzew, ludzie i inne obiekty będą się poruszać nie tylko względem naszego wozu, ale także względem siebie. Na błyszczących samochodach (dopóki ich nie wypaskudzimy błotem) odbijać się będzie całe otoczenie trasy. Podobny efekt odbić zauważymy także na wodzie (kałuże, strumyki, jeziorka, itp.). O dostępnych brykach wiadomo tylko to, że będzie ich 22 – od tych starszych typu Lancia Delta, stara Celica, do najnowszych modeli Forda, Seata czy Renault.







W samochodach będą mogły być oczywiście zmieniane ich parametry, czyli przełożenia skrzyni biegów, zawieszenie itp. Programiści przygotowali ponad 50 torów, a do tego dojdzie jeszcze tryb mirror, co oznacza, że teoretycznie będzie ich ponad 100!

To tyle konkretów. Wszystko wskazuje na to, że „Rally Masters" i „Rally Championship 99" zetkną się niebawem w ostrej konfrontacji. Ciekawe, która z nich zwycięży. A może liderem będzie „Colin McRae Rally 2"? Poczekamy – zobaczymy. ***Krzychoo***



Na błyszczących powierzchniach karoserii samochodowych odbijać się będzie całe otoczenie trasy.





Platforma: Gremlin
Wydawca: Gremlin
Producent: PC, PSX
Premiera: Wiosna

Hogs Of War

Ktoś kiedyś powiedział, że konflikty wszczynają wyłącznie świnie... Zaraz, zaraz, a czy nie jest to dobry pomysł na grę?

No dobra! Mamy więc świnie, mamy konflikt i najbardziej obecnie chodliwy gatunek gier RTS. Co może się z tego wykluć? Odpowiedź jest prosta, nowa gierka! Tak moi mili, Gremlin szykuje nam nową strategię wojenną - „Hogs Of War", której głównymi bohaterami będą... świnie!

Trzeba przyznać, że jest to dosyć nietypowy pomysł. Sami producenci gry mówią, że „HoW" będzie grą strategiczną, naładowaną wielką dawką poczucia humoru. Oto garść szczegółów, jakie udało się nam od nich wyciągnąć. Zacznijmy od zawartości merytorycznej - idea jest tu bardzo prosta. Sterujemy plemieniem pewnych wojowniczych świń, które muszą walczyć o honor własnej ojczyzny. Gracz może wybrać jedną z sześciu nacji lub grać w trybie singleplayer przeciwko komputerowi.











Każda rasa będzie posiadała charakterystyczne wyłącznie dla niej jednostki np. saperów, komandosów, inżynierów, snajperów tudzież szpiegów. Dla uciechy gracza stworzono 40 poziomów w trybie singleplayer i jak to mówią producenci „102 tryliony dla trybu multiplayer". Oczywiście nie miejcie złudzeń - nikt nie będzie chrzanił się z taką robotą. Tak duża liczba map jest dostępna dzięki zaimplementowaniu losowego generatora poziomów.

Broń, jaką spotkamy w „Hogs Of War", podzielono na dwie grupy: bezpośrednią (będzie jej można używać wyłącznie w tzw. kontakcie wzrokowym z przeciwnikiem), jak np. lekki i ciężki karabin maszynowy, shotgun, miotacz płomieni oraz dalekiego zasięgu (można strzelać do wroga, który znajduje się daleko), jak np. artyleria, bazooka lub granaty. Aby w pełni zaspokoić sadystyczno-cyniczne zapędy gracza, w „Hogs Of War" zaimplementowano zestaw broni dodatkowych. Należy do nich m.in. olbrzymie zrzucane sponad przeciwnika pianino... Przy produkcji „Hogs Of War" zwrócono szczególną uwagę na aspekt graficzny. W grze wykorzystano rozwiązania graficzne znane z Actua Soccer 3 (motion-capture) oraz Actua Golf 2 (tworzenie terenu). Jak się zapewne domyślacie, oznacza to ostrą orgietkę wizualną. Efekty takie jak modyfikacja terenu, wspaniałe burze, dynamiczne oświetlenie, realistyczne ruchy świń, eksplozje oraz przezroczystość będą zrywały z nas majty bez żadnego przebacz... Ciekawostką jest to, że przy tworzeniu efektów graficznych korzystano z generowania fraktalowego, dzięki czemu każdy efekt ma wyglądać niepowtarzalnie (podobną technikę wykorzystano również przy tworzeniu map do trybu multiplayer)! Najfajniejsze jest jednak to, że np. przy generowaniu map będzie można podawać pewne początkowe parametry, dzięki czemu gracz będzie mógł prowadzić rozgrywkę na terenie częściowo wymyślonym przez niego samego!

Że przy tworzeniu efektów graficznych korzystano z generowania fraktalowego.

Jak więc widać „Hogs Of War" zapowiada się na niezwykle intrygującą i oryginalną grę. Jej twórcy stawiają sobie za cel uczynienie jej równie zabawną jak „Worms" (jak twierdzą, jest to jedyna gra, do której da się przyrównać „HoW"). Czy im się to uda? O tym powinniśmy przekonać się już niedługo! ***Suicide***











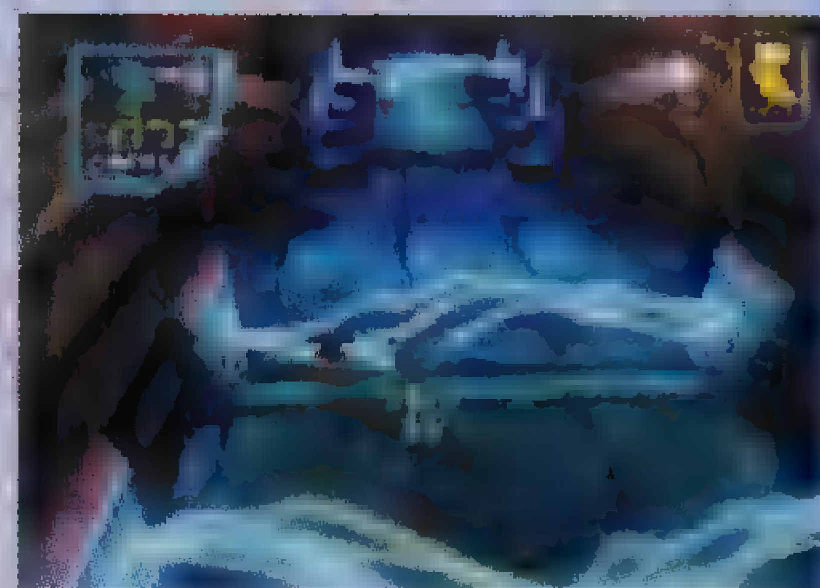


Platforma: **N64**
Wydawca: **Nintendo**
Producent: **Rare**
Premiera: **Lato '99**

Jet Force Gemini

Wystarczy popatrzeć na takie tytuły, jak „Zelda 64", „Turok 2", „Extreme G2" czy „Banjo Kazooje", aby się przekonać o tym, że Nintendo wraca na tron króla wśród producentów konsol (to wszystko potwierdza tylko sprzedaż N64 przez ostatni miesiąc w Japonii, Europie i USA).

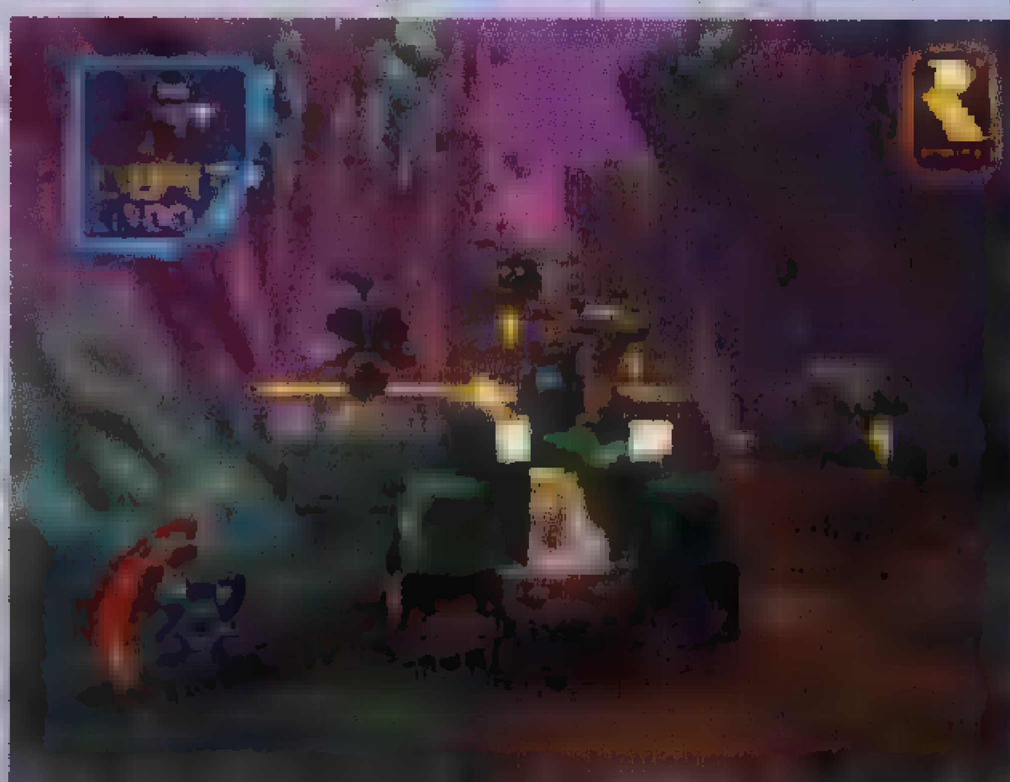




Nie jest także żadną tajemnicą, iż do tego ogromnego sukcesu dość mocno przyłożyła się firma „Rareware". To jeJednak nie wszystko, bo wyżej wymieniona firma nie spoczywa na laurach i zamierza wydawać coraz to więcej gierek na naszą ukochaną maszynkę.

Tym razem w nasze łapki wpadnie tytuł, na który od dawna wszyscy nintendowcy czekali. Bowiem „Jet Force Gemini" to nic innego jak czysta i przyjemna strzelanina. Tak, tak, nie pomyliłem się! Wreszcie ktoś pomyślał o tym że mamy dosyć już zabijania tyłeczkiem czy jajami. Dlatego też w „Jet Force Gemini" będziemy mogli siać zniszczenie rożnymi gnatami poczynając od Berrety, a kończąc na szybkostrzelnej wyrzutni rakiet. Tymi oraz innymi cackami posługiwać się będą nasi bohaterowie. Będzie ich bowiem troje. Chłopak, dziewczyna (Yes!) i piesek (?!). Mało tego: na naszej drodze stanie dość pokaźna liczba przeciwników, bowiem w całej grze występować ma ich ponad 150 rodzajów, nie licząc przy tym ich mutacji! To właśnie te elementy będą miały główny wpływ na ogólny klimat gry.

No cóż.. Jeśli chodzi o grafikę to wystarczy popatrzeć tylko na te piękne screeny. Tekstury, którymi obłożone są przedmioty są bardzo szczegółowe i ostre. Cała akcja rozgrywać się będzie na otwartym terenie, w opuszczonych fabrykach, hangarach. Dlatego gra szokuje tym, iż nie będzie tam w ogóle paskudnej mgły, niewidocznych ścian i innych przeszkadzajek. Postaci w grze składają się z naprawdę dużej ilości poligonów, które zapewniają im naprawdę niesamowity wygląd. Mało co i zapomniał bym dodać iż w „Jet Force Gemini" występują zmienne warunki pogodowe! Teraz pewnie już część z Was zadaje sobie pytanie: czy Nintendo 64 pociągnie tak niesamowicie szczegółową grafikę bez utraty przy tym jakże ważnej płynności. Otóż panowie z Rare ze stoickim spokojem odpowiadają, że z Nintendo 64 da się wyciągnąć o wiele więcej, a „Jet Force Gemini" ma być tego naturalnym przykładem. Wow! Tyle tu zostało napisane. Jestem ciekawy czy panowie z Rare dotrzymają wszystkich obietnic. Bo jeśli wszystko pójdzie po ich myśli to możemy się spodziewać kolejnego megahitu. Jestem ogromnie zainteresowany tym tytułem więc jeśli pojawi się więcej informacji to na pewno dam Wam znać. Czołem nintendowcy! ***Rafuls***





Nintendo 64 to naprawdę wspaniała konsola. Jednak dopiero teraz wychodzą gry, które tak naprawdę pokazują moc tej maszynki.

Platforma: Take 2
Wydawca: Delphine
Producent: PC, PSX
Premiera: Wiosna

Darkstone

„Słyszeliście, co powiedział Drakk?". „Nie, mistrzu." „Powiedział, że rozwali te nasze żałosne klubogospody i porwie nam wszystkie dziewice". „Co? Cooo??? Do broni!!! Nie oddamy naszych ukochanych karczm!"



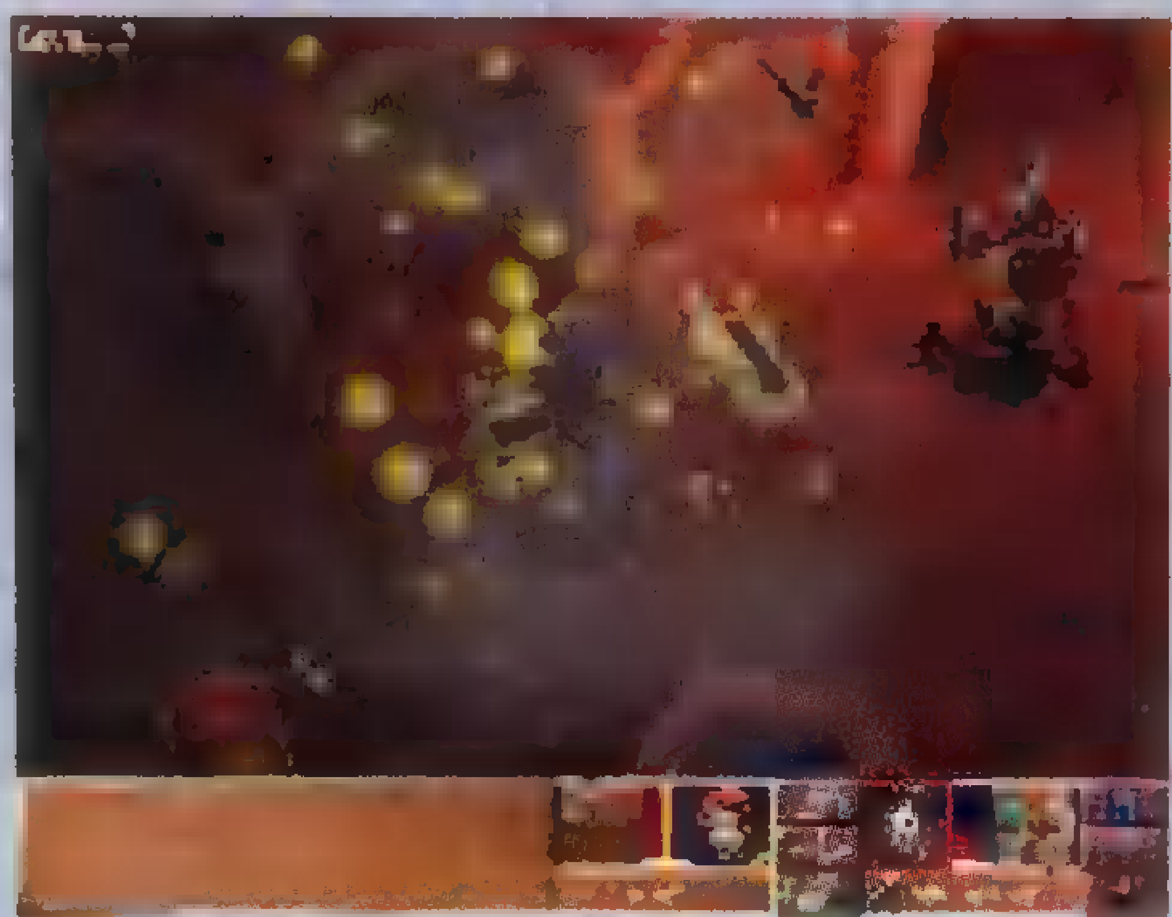
Właśnie o tym rozmawiało się w średniowieczu. Czasami wspominano jeszcze o ataku agresywnej krasuli na spokojnie pląsające po łączcce dzieciątko, rycerzu któremu łobuzy ukradły spod zamku konia, tudzież o blokadach dróg organizowanych przez przyciśniętych głodem palladynów. Ech, to były czasy. Jeśli ktoś lubi takie akcje na pewno spodoba mu się utrzymany w średniowiecznych klimatach rolplej Take 2 o wdzięcznym tytule „Darkstone". Fabuła gry przedstawia się dosyć prosto - Drakk i jego piekielni koledzy zawładnęli światem (ciekawe dlaczego udaje się to zazwyczaj tylko szujom...). Gracz sterując dwoma bohaterami będzie musiał odnaleźć 7 magicznych kryształów, dzięki którym uda mu się zdobyć broń mogącą pokonać Drakka. Do przejścia będą 32 levele (dungeony, wioski oraz dziewicze, dzikie i niezbadane obszary „otwarte"). Każdy z nich jest unikalny ponieważ jest tworzony przez specjalny generator questów.



Mając nawet tak mało wiadomości o tej grze da się tu zauważyć pewną analogię do „Diablo". I takie jest zamierzenie producentów „Darkstone" - jak twierdzą ma być ona połączeniem „Diablo" ze splendorem graficznym „Mytha". Jeśli chodzi o zawartość merytoryczną, warto odnotować , że kwintesencją nowego rolpleja Take 2, będzie bitwa (obiecywane jest 88 typów wroga, 22 zaklęć oraz 32 rodzajów broni) i w mniejszym stopniu interakcja z NPC-ami. Po drodze przyjdzie rozwiązywać nam również rozwiązywać zagadki, jednak będą się one polegały głównie na odnajdywaniu przeróżnych przedmiotów lub przejść. Największą uwagę zwrócono jednak na grafikę. Tu zapowiadana jest prawdziwa orgietka. Po pierwsze środowisko będzie w pełni trójwymiarowe, a nie jak to było np. w „Diablo" izometryczne. Wszystkie postacie będą generowane za pomocą wieloboków, a nie sprite'ów, zaś kamera w pełni zoomowalna i dynamiczna. Nie rozwadniając się zbytnio można stwierdzić, że rozwiązania graficzne „Darkstone" będą bardzo podobne do tych znanych z „Myth". Każdy kto widział ten grę, wie że było na co tam popatrzeć.

Miłą wiadomością jest również to, że twórcy „Darkstone'a" pamiętali o wszystkich, którzy nie lubią robić „tego" w samotności... Gra będzie miała zaimplementowany tryb multi-player obsługujący zarówno sieć lokalną (przez IPX do 8 graczy) oraz Internet (tylko do 4 graczy). Oczywiście „multiplajer" będzie dostępny wyłącznie na pececie.

Nie wykażę się chyba zbyt dużą oryginalnością (a co mi tam...), jeśli stwierdzę, że goście z Delphine tworzą właśnie coś, co przypomina klona „Diablo". Ciekawe czy uda im się wygrać walkę na śmierć i życie z rodzącym się, młodszym bratem diabła. Ale to pokaże dopiero czas. ***Suicide***





Obiecywane jest 88 typów wroga, 22 zaklęć oraz 32 rodzajów broni.









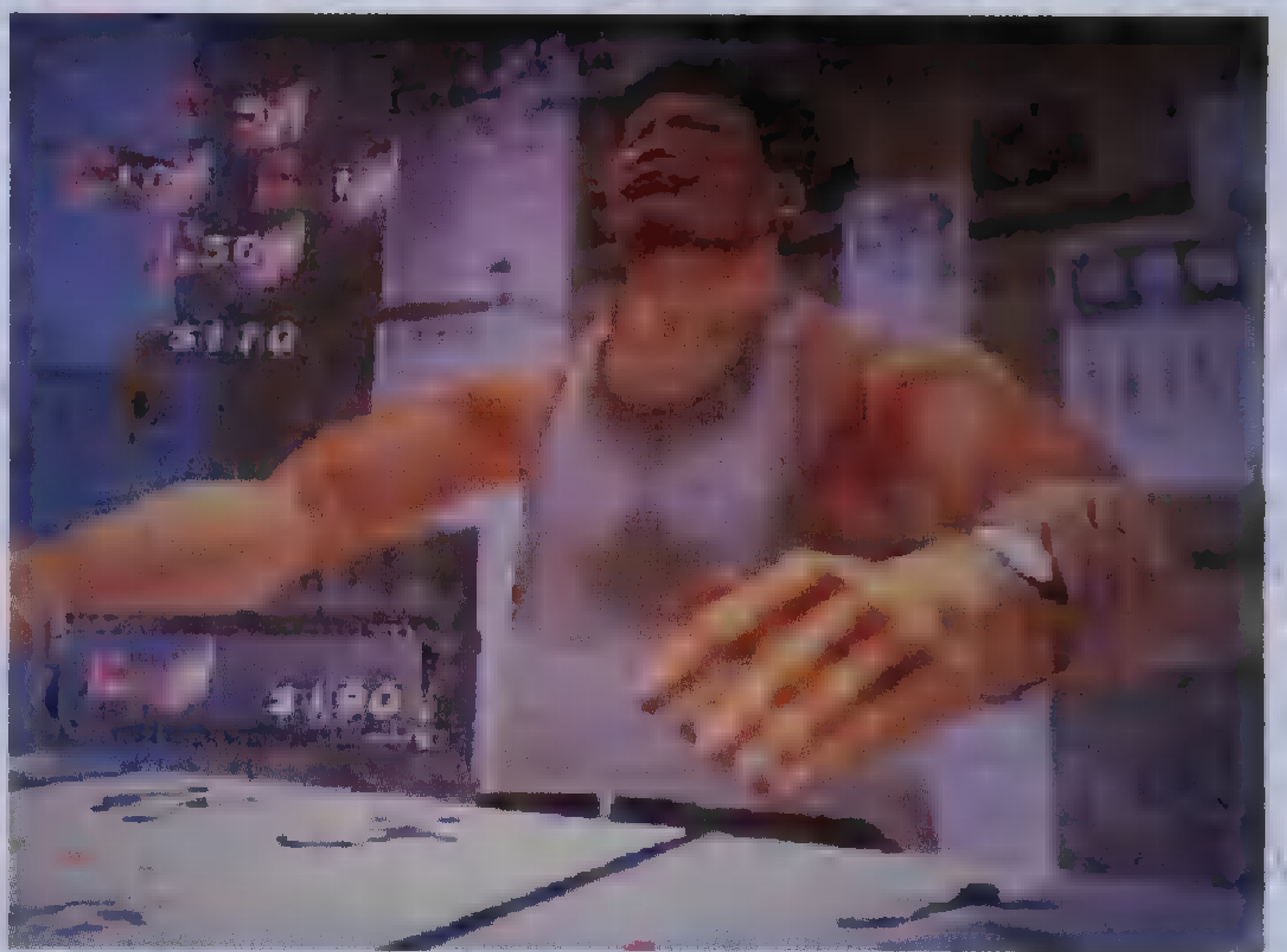
Platforma: **Dreamcast**
Wydawca: **Sega**
Producent: **Sega**
Premiera: **IV Kwartał**

Shenmue

Jeśli myślicie, że już nic Was nie zaskoczy, pragnę Was poinformować, że na Dreamcasta powstaje właśnie gra określana jako... erpegowy „Virtua Fighter"!

Ale nie ma się temu co dziwić! Taki Marilyn Manson klnie na „cholerną", zmaterializowaną Amerykę, a chwilę potem okazuje się, że program z nim w roli głównej sponsorował producent pewnych dżinsów (naturalnie amerykańskich). Cholerna Ameryka, ale jechać do Chin, by robić karierę, jakoś się nie chce ;). Wszystko obecnie jest tak poplątane i sprzeczne, że czasami aż dziw bierze dlaczego się nam podoba. Mieliśmy już np. sporo przykładów na to, że pomieszanie gatunków wychodziło grom na dobre, ale było też sporo takich, które świadczyły o czymś zupełnie innym. Dlatego całkowicie nie zdziwiła mnie informacja o rolplejowym... „Virtua Fighterze".

Akcja gry rozgrywa się w zimie 1986 r. w Yokosuka, portowym mieście znajdującym się w prefekturze Kanagawa, w którym urodził się Ryo Hazuki, główny bohater gry. Rozwijająca się fabuła będzie wymuszała na graczu ciągłą eksplorację i przemieszczanie się po poszczególnych poziomach. A trzeba dodać, że pod tym względem gra robi ogromne wrażenie. Oto krótki przykład - w Kowloon Castle znajduje się ponad 1200 lokacji, a do tego każda z nich jest całkowicie unikalna! Jak dotychczas wiadomo jest np. że do ukończenia gry nie będzie trzeba przechodzić wszystkich lokacji (na szczęście!) - większość z nich będzie można odwiedzić w celach czysto rekreacyjnych.



Krótko mówiąc gra jest tak olbrzymia, że gracz przemieszczając się po wykreowanym świecie czuje się niczym mały miś w pijalni piwa (czyli zagubiony), tak więc zwolennicy szperania, myszkowania i wyszukiwania przeróżnych przedmiotów powinni być usatysfakcjonowani.

W „Shenmue" znajduje się również system kontroli czasu oraz magicznej pogody. Pierwszy oznacza po prostu przechodzenie dnia w noc (podobnie jak np. w „Zelda 64"), zaś drugi zmianę warunków atmosferycznych, która jest uzależniona m.in. od tego w jakim miejscu gracz aktualnie przebywa.

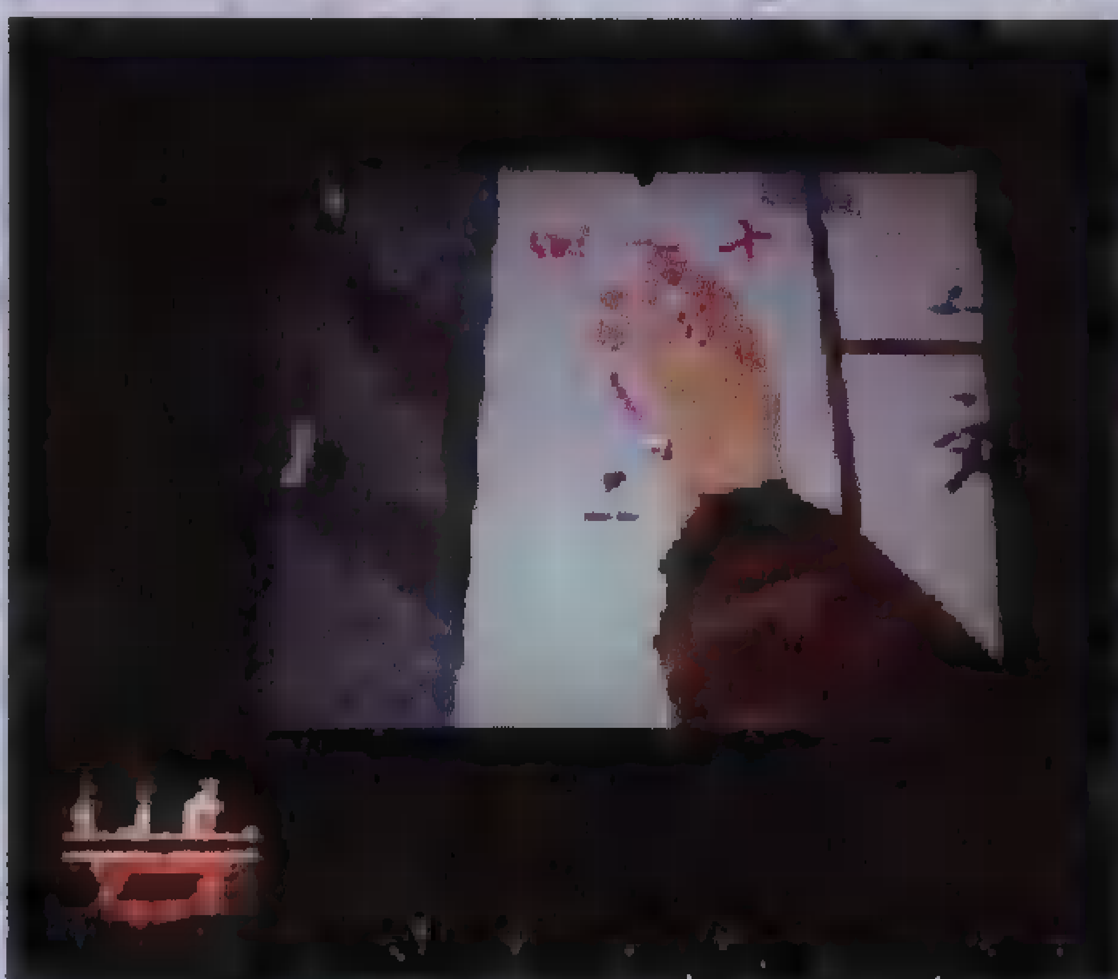
Inną ciekawostką jest to, że w grze zaimplementowano system bitewny o nazwie QTE (Quick Time Event). Jego podstawową ideą było maksymalne uproszczenie obsługi interface'u gracza, dlatego w bitwie będzie potrzebny wyłącznie... jeden przycisk! Zadaniem gracza będzie wyłącznie klepanie w niego i ewentualne wypełnianie instrukcji wyświetlanych na ekranie. Yu Suzuki (człowiek odpowiedzialny za powstanie „Shenmue") twierdzi, że interface bitewny będzie tak prosty, iż będą go mogły obsługiwać zarówno małe dzieci, jak i nie mający pojęcia o grach dziadziowie. Jako ciekawostkę można jednak podać, że w grze zostanie zaimplementowana również opcja Virtua Fighter Fan dla bardziej zaawansowanych graczy, dzięki której jak zapewne się domyślacie bitwa będzie rozgrywana podobnie jak w „Virtua Fighterze". Krótko mówiąc, dla każdego coś dobrego.



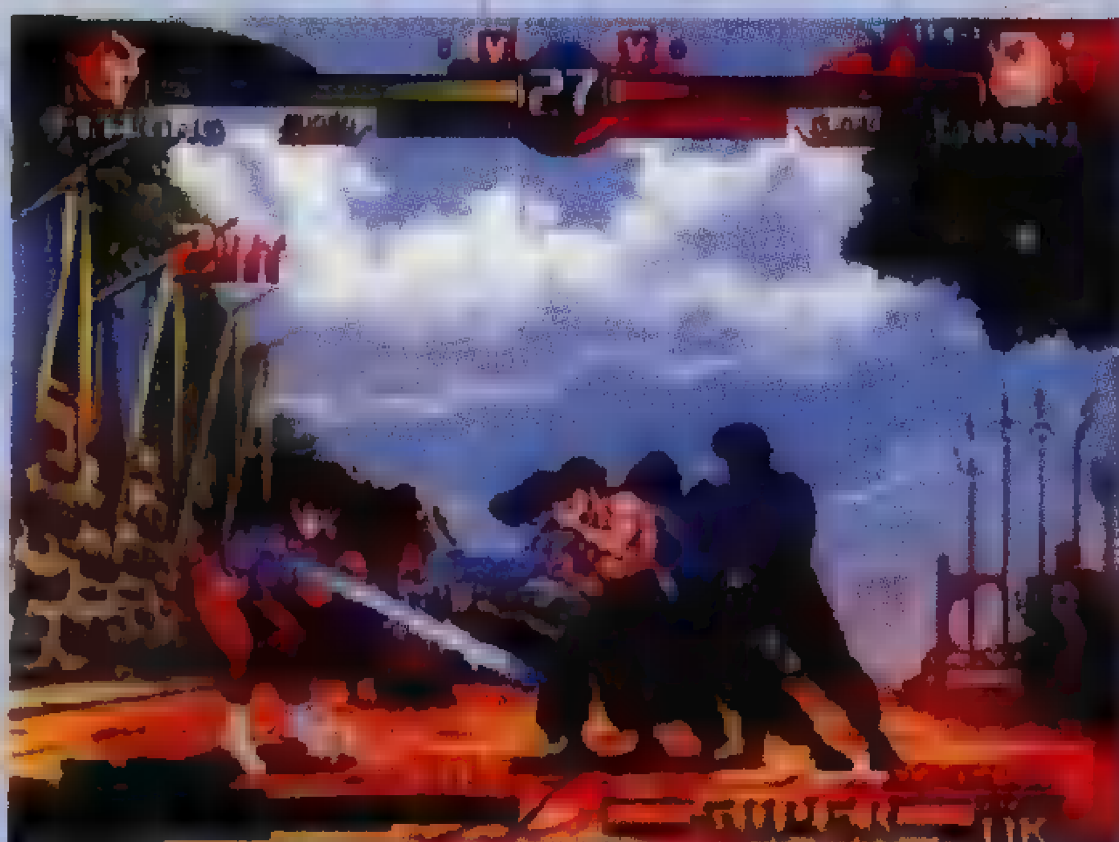
Pan Suzuki obiecuje również, że świat wykreowany w „Shenmue" będzie bardzo realistyczny, co np. oznacza, że gracz będzie odczuwał pragnienie i głód. Jeśli nie będzie go stać na zakup papusia lub trunków będzie mógł zarobić kaskę w subquestach.

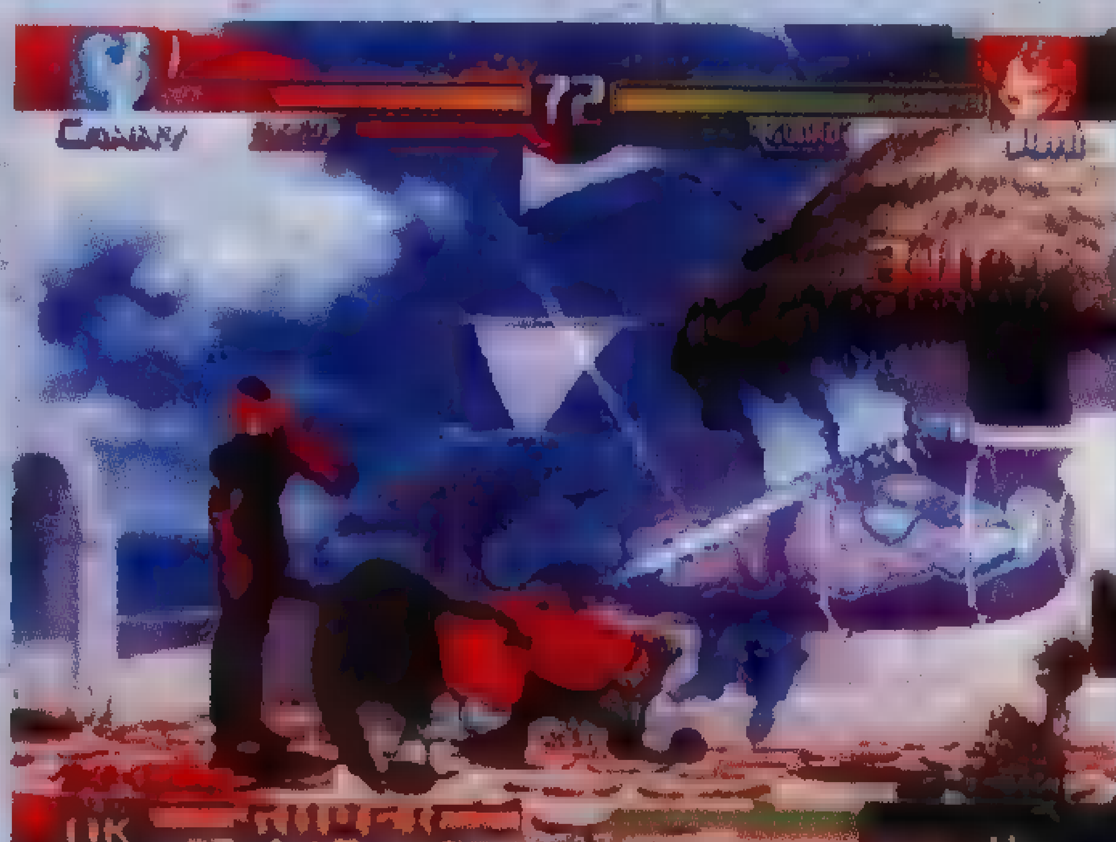
Podsumowując „Shenmue" zapowiada się na jedną z najciekawszych gier RPG na Dreamcasta. Jak na razie jej producenci trzymają szczegóły w tajemnicy (np. niewiele wiadomo o podziale gry na sekcję „play mode" oraz „view mode" - rozwiązaniu ponoć rewolucyjnym), ale już teraz jest jasne, że Ya Suzuki da ostro do pieca... ***Suicide***

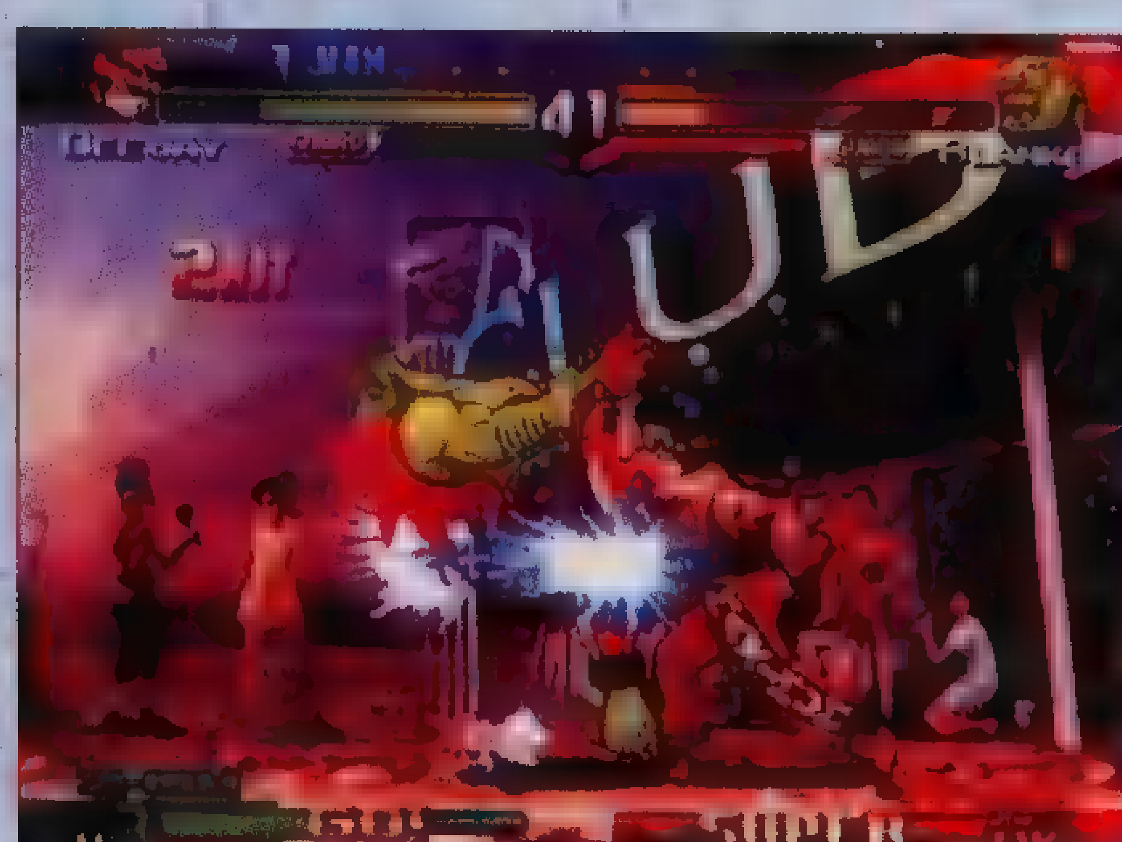




Dla bardziej zaawansowanych wprowadzono tryb walki przypominający ten znany z Virtua Fightera.



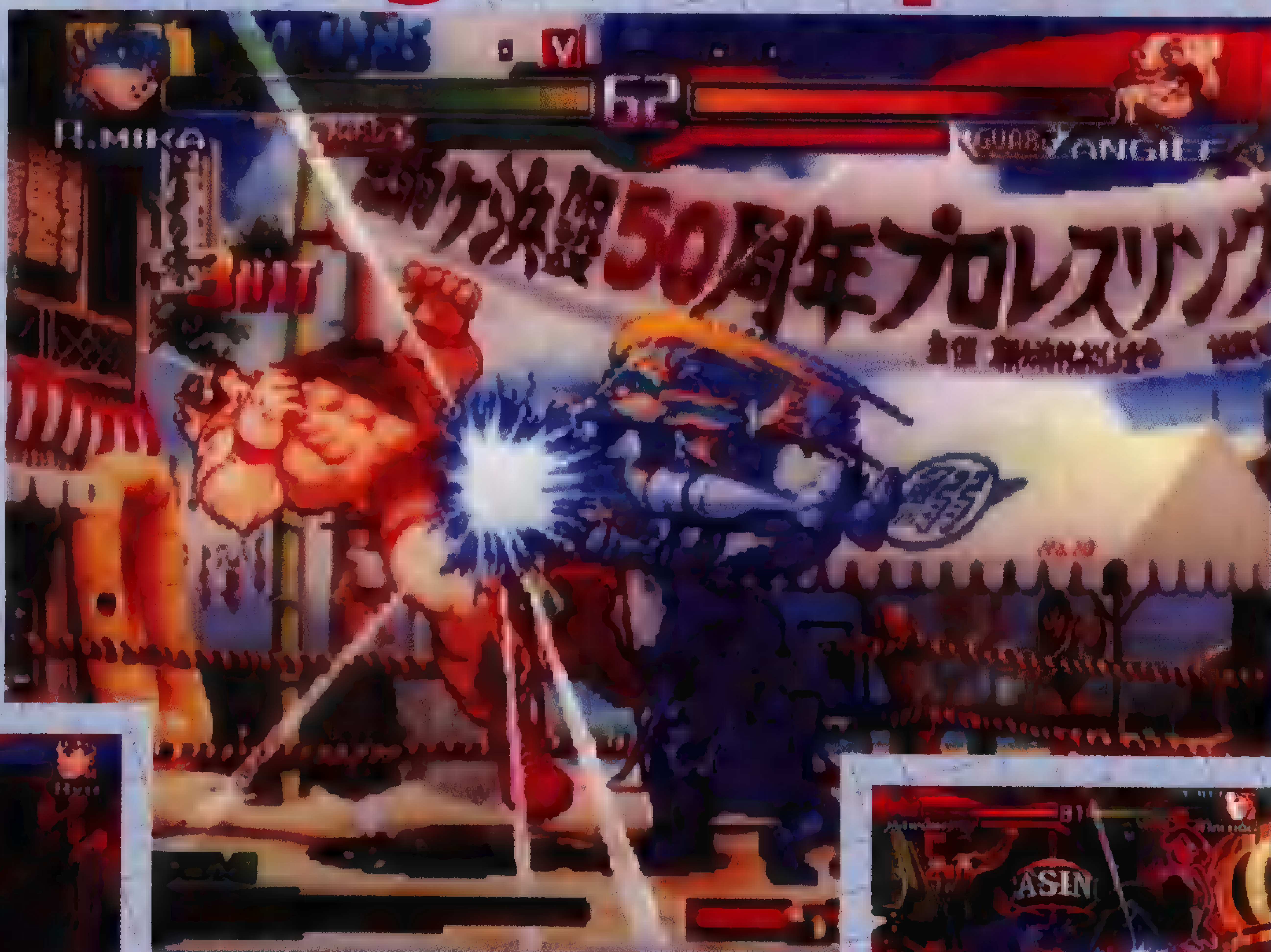




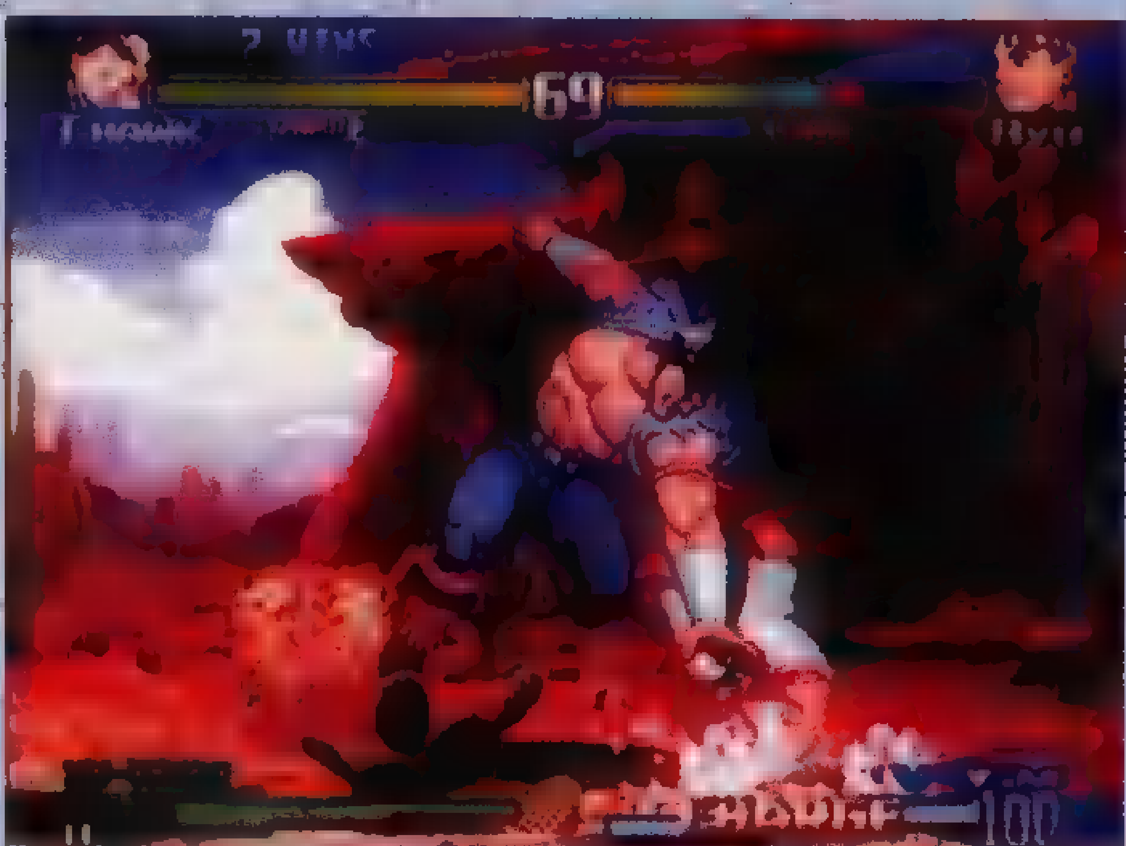
Platforma: PSX
Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Premiera: II kwartał

Street Fighter Alpha 3

Seria „Street Fighter" cieszy się ogromną popularnością na całym świecie. Dzięki niej firma Capcom zdobyła sławę i fanów w całej branży gier komputerowych.



Gry te charakteryzowały się wspaniałą jak na owe czasy oprawą graficzną i nieprzeciętną grywalnością. Pojedynki były szybkie, dynamiczne, bardzo efektowne i podniecające. Prócz tytułu wszystkie produkty charakteryzowała grafika, która zrobiona była w 2D. Teraz czasy diametralnie się zmieniły. Stara dwuwymiarowa grafika została zamieniona na pełne 3D, a i to dość często wspomagane poprzez różnego rodzaju akceleratory graficzne. Taki obrót sprawy nie przeszkodził jednak firmie Capcom kontynuować dalej swojej nieśmiertelnej serii „Street Fighter". Co dziwniejsze nadal są to gry utrzymane w dwuwymiarowej oprawie graficznej.



W najnowszej odsłonie wielkiego turnieju wystartują znane nam już postacie, takie jak: Charlie, Akuma, Sakura, Guy, Gen, Adon, Dan, Birdie, E.Honda, Blanka, Vega, Barlog, Fei Long, T-Hawk, Deejay. Oprócz nich do walki o palmę pierwszeństwa staną także zupełnie nowe: Cody, Karin, R. Mika. Ogólnie w grze występuje magiczna liczba ponad trzydziestu postaci!

Jak już wspominałem na początku, gra została zrobiona w 2D. Mimo tego można zauważyć ogromne zaangażowanie autorów w wykonaniu oprawy graficznej. Po prostu wszystkie tła w grze są bardzo ciekawie animowane i zaprojektowane. Na szczególną uwagą zasługuje też animacja postaci występujących w grze. Jest płynna, dynamiczna i bardzo dopieszczona. Autorzy zapowiadają, że najnowszy „Street" będzie śmigał bez większych problemów 60 klatek na sekundę. Wydaje się to dość nieprawdopodobne, ponieważ jak dobrze pamiętam ogólnie wszystkie gry 2D nie najlepiej wyglądały na Soniaku głównie ze względu na to, że posiada on tylko 2Mb pamięci operacyjnej. Dlatego też pod tym względem Saturn bił na głowę swojego szarego koleszkę. Jak na dobrą grę przystało w „Street Fighter" zastosowano lekko zmodyfikowany system zadawania ciosów. Otóż zastosowano tutaj trzy systemy wprowadzania combosów, które mają w znaczny sposób urozmaicić nam mordobicie. Co do oprawy muzycznej to ma być on utrzymana dokładnie w tym samym klimacie co w poprzednich wersjach. Jestem ogromnie ciekawy czy panom z Capcom uda się odnieś kolejny sukces. A o tym przekonamy się już niedługo, bo premiera zapowiadania jest na maj 1999 roku.

Rafuls





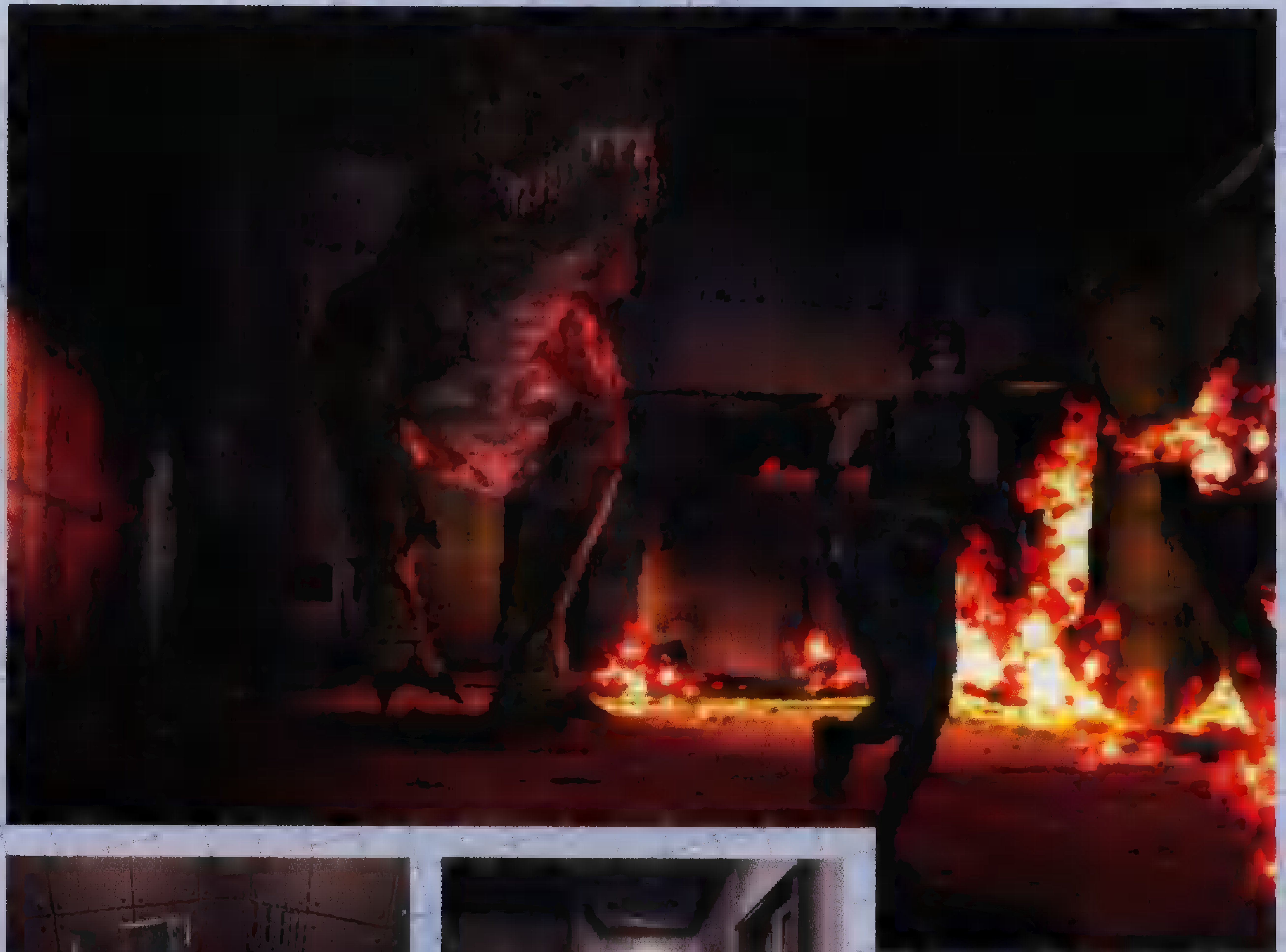


Autorzy zapowiadają, że najnowszy „Street Fighter Alpha 3" będzie śmigał bez większych problemów 60 klatek na sekundę. Wydaje się to dość nieprawdopodobne...

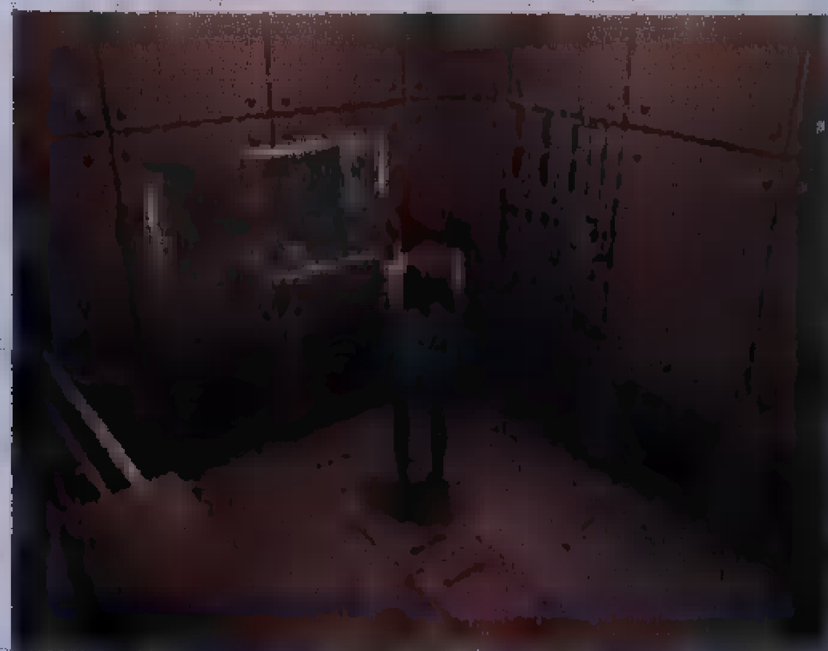
Platforma: **PSX**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Capcom**
Premiera: **IV kwartał**

Dino Crisis

Pewnie ten tytuł niewiele Wam powie na początek, ale przeczytajcie trochę więcej, a podejrzewam, że kolejnych informacji będziecie oczekiwać bardziej niż wizyty świętego Mikołaja na gwiazdkę.



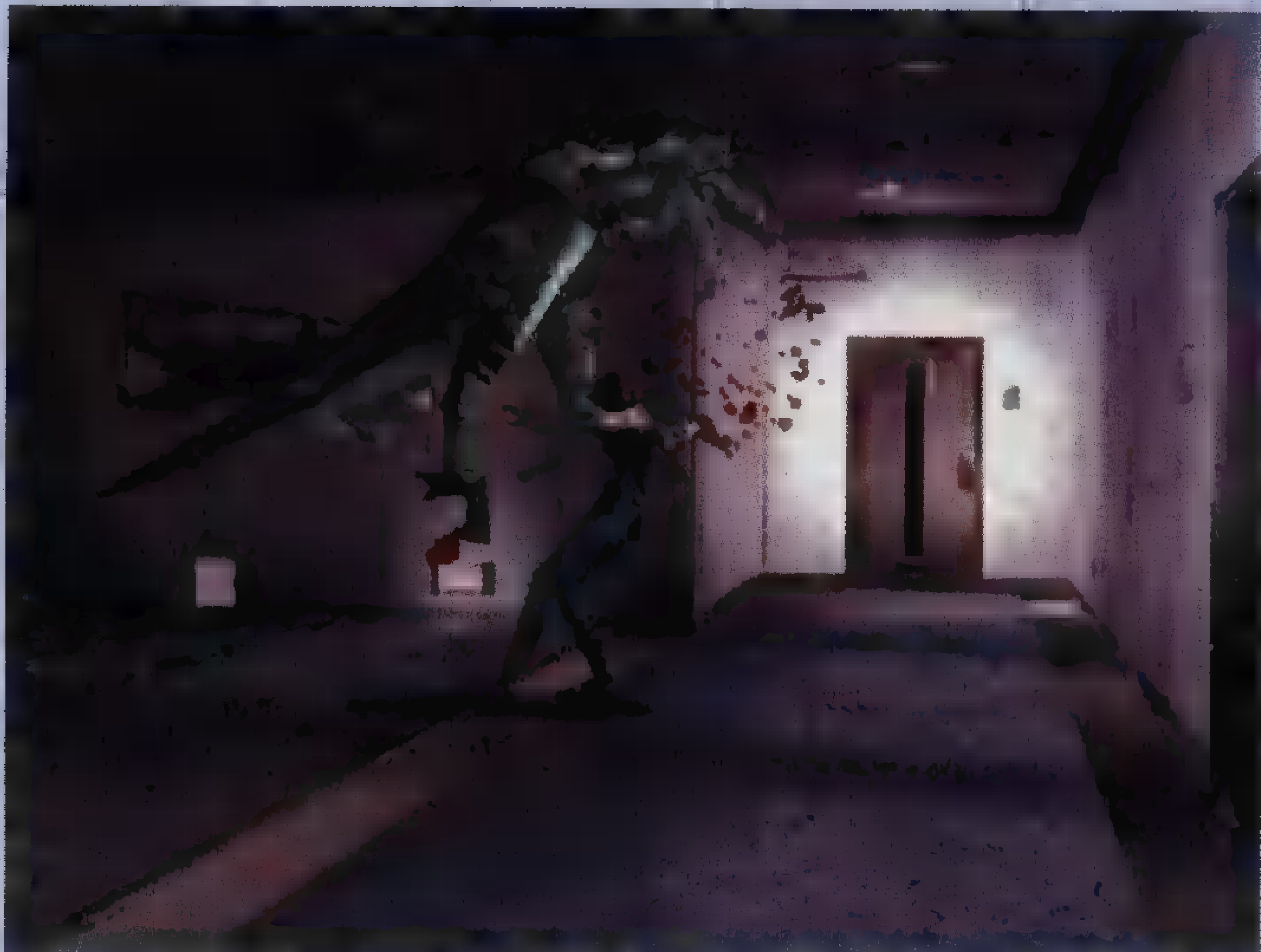
Gdy miliony fanów serii Resident Evil dowiedziały się, że najnowsza część „Codename: Veronica" zostanie wydana tylko na Dreamcasta, trochę się zmartwiło (no, może trochę więcej niż trochę). Jak się jednak okazuje, nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło. Dowiedzieliśmy się bowiem, że team odpowiedzialny za poprzednie części „RE" (ze słynnym Shinji Mikamina na czele) pracuje nad nową gierką z gatunku horror-action-adventure. Jak zapewniają autorzy, gra ma być równie albo i nawet bardziej przerażająca niż słynne zombiaki z „residenta". W grze wcielamy się w rolę panienki o imieniu Regina, która będąc członkiem elitarnej grupy wojskowej zostaje wysłana na wyspę Ibis, aby zbadać dziwne dziejące się tam zjawiska. Musi także uratować profesora Kirka, jak się domyślam jakiegoś szalonego naukowca, z łap rozwścieczonych dinozaurów. Czy ta fabuła nie przypomina Wam pewnego wysoko budżetowego filmu z dinozaurami w roli głównej? Nie szkodzi, ważne żeby zabawa była dobra. A jak widać ze screenów i ze wstępnych informacji tej nie zabraknie. Jak możecie się zorientować, postać poruszać się będzie w pełni trójwymiarowym środowisku, będzie ruchoma kamera nadążająca za ruchami postaci i wspaniale oddane postacie przedpotopowych gadów. Wśród nich najczęściej spotkamy te najbardziej straszne, czyli velociraptory i tyrranosaury, ale jak zapewniają autorzy to nie jedyne atrakcje czekające na naszą dzielną panią żołnierz. W „Dino Crisis" nie zabraknie zarówno szybkiej i mrożącej krew w żyłach strzelaniny, jak i łamigłówek. Jak zapewniano, gra ma w niczym nie ustępować RE, a w wielu miejscach ją przewyższać. Co do grafiki, to już po pierwszych screenach „Dino Crisis" szokuje. Powali nas nie tylko podwyższona rozdzielczość, ale także ładnie otekstuorwane postacie, fenomenalne efekty świetlne i masa szczegółów podnoszących doznania estetyczne.

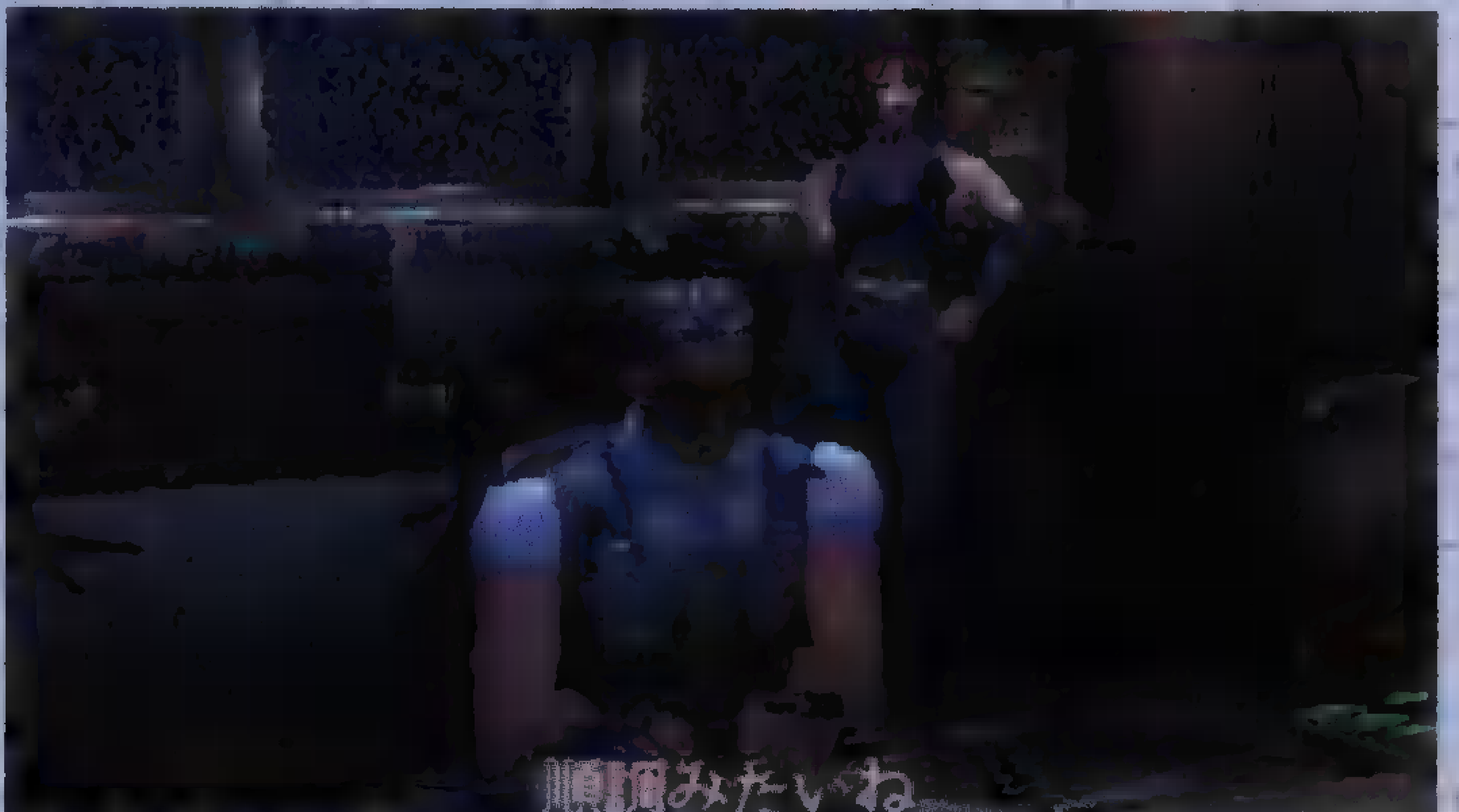




Jeśli dodamy do tego płynną animację, strugi krwi, wstawki filmowe ciągnące fabułę i dokładne, realistyczne dźwięki, to otrzymamy wspaniale zapowiadający się tytuł. Pozostaje tylko pytanie, czy gra będzie sprzedawać się równie dobrze co gry z serii „RE" - w końcu do tej pory żaden tytuł o dinozaurach jakoś nie był megaprzebojem. Pierwsze screeny widzicie obok, więcej z nich i pierwsze animacje wideo z gry zobaczymy już na targach w Tokyo, zaś pierwsze playable demo zostanie zaprezentowane na E3. Dopiero na jesieni gra ujrzy światło dzienne w pełnej krasie. Myślę, że warto oczekiwać na kolejne wieści dotyczące „Dino Crisis", no i przestać się zamartwiać, że „RE:CV" nie ukaże sie na PSX'a. ***Baron Jack***

W „Dino Crisis" nie zabraknie zarówno szybkiej i mrożącej krew w żyłach strzelaniny, jak i łamigłówek - jak zapewniano, gra ma w niczym nie ustępować serii „Resident Evil", a w wielu miejscach ją przewyższać.





TRASY BĘDĄ WIODŁY PRZEZ WIEL
AMERYKAŃSKIE SEATTLE, CZY WŁ







Gran Turism

[illegible] nowa [illegible] Tak [illegible] się o „Gran Turismo" [illegible] i [illegible] dała [illegible] sobie tytułu [illegible]



Jako pecetowiec zachwycałem się grami typu „Need For Speed", „Formula 1 GP", „Rally Championship". Gardziłem PlayStation twierdząc, że powstające na nią wyścigi to wyłącznie zręcznościówki, nie posiadające w sobie ani szczypty realizmu. Wtedy pewien kumpel pokazał mi zapowiedzi „Gran Turismo", gry która miała powalać swoim realizmem, grafiką, ogromną ilością samochodów i jeszcze mnóstwem innych rzeczy. Jednak nie brałem tych obietnic poważnie, gdyż już zbyt wiele razy dałem się nabrać na fałszywe przechwałki producentów. Minął jakiś czas, na peceta pojawiały się kolejne „symulatory", a na PSX'a kolejne zręcznościówy. Pewnego dnia zadzwonił do mnie telefon - w słuchawce odezwał się znajomy posiadacz PSX'a: - „Krzysiek! Wpadaj szybko do mnie - mam „Gran Turismo" - zobaczysz, zwali Cię z nóg!" - „Tan, akurat..." - pomyślałem. Możecie sobie wyobrazić, jak wielkie było moje zdziwienie, gdy kolega wziął do ręki pad, i zaczął po kolei przełączać widoki kamer na „lecącym w TV" wyścigu... Tak zaczęła się moja fascynacja „Gran Turismo". Siedzieliśmy z kumplem do późnej nocy i zagrywaliśmy się próbując po kolei wszystkich możliwości gry, których było z resztą bardzo wiele. Tak wiele, że jedna noc zdecydowanie nie wystarczyła. Podobnie mijały następne dni, później tygodnie, miesiące. I muszę z pełną szczerością powiedzieć, że gra nie znudziła mi się nawet do dziś.

Pozwoliłem sobie przytoczyć tę historyjkę, aby pokazać Wam, jak bardzo gra spodobała się człowiekowi, który wcale nie pałał miłością do PSX'owych gierek. Skoro „GT" wywarła na mnie tak wielkie wrażenie, to jakie dopiero musiała wywołać u zapalonych miłośników PSX. Wystarczy powiedzieć, że „Gran Turismo" sprzedała się na świecie w liczbie ponad 6 milionów sztuk i nadal jest jedną z chętniej kupowanych gier, głównie wśród nowych właścicieli PlayStation. Nie ma się więc co dziwić, że Sony postanowiło wydać następną część wspaniałych wyścigów. Po pierwsze, według zapewnień szefa projektu - pana Kazunori Yamauchi, „Gran Turismo 2" ma wykorzystywać o 25% więcej mocy obliczeniowej Play'a, niż część pierwsza. Jak to możliwe? Po prostu producent, tworząc „jedynkę" przewidział, że kiedyś wyda następną część, która będzie musiała wyglądać jeszcze lepiej i nakazał programistom wykorzystać maksimum 75% mocy. Tak więc teraz w 100% zostaną wykorzystane moce drzemiące w naszym szarym pudełku. Oznacza to tyle, że grafika będzie znacznie ulepszona i dużo bardziej szczegółowa. Dodane zostaną efekty, dzięki którym w powietrzu będzie widać różnego rodzaju obiekty - typu kurz, pył, krople wody, itp. Wzrost mocy o 25% oznacza nie tylko lepszą grafikę, ale także bardziej zaawansowaną inteligencję przeciwników. Według zapewnień Sony, komputerowi kierowcy będą teraz jeszcze trudniejsi do pokonania, ich jazda będzie bardziej przemyślana. Z wielką radością także przyjąłem wiadomość, że oprócz znanym z „GT"



EZNANYCH MIAST, TAKICH JAK OSKI RZYM.



no 2

trybów szosowych, w „GT2" udostępniony zostanie tryb Rally, w którym będziemy się ścigać po błotnistych, szutrowych, albo zasypanych śniegiem trasach. Przyznać trzeba, że jest to świetny pomysł autorów - i jeśli tylko tryb Rally będzie równie dobry, co szosowy, to właściwie otrzymamy dwie gry w jednej. Choć trudno to sobie wyobrazić, „Grand Turismo 2" zaoferuje nam jeszcze większy realizm od tego, znanego nam z części pierwszej. Jednak nie chodzi tu o model jazdy - gdyż ten pozostanie mniej więcej taki sam, ale o „realizm samochodów". Prowadzenie i osiągi będą dokładnie odpowiadały tym, które są w prawdziwych samochodach. Jeśli jakaś bryka w rzeczywistości rozpędza się do setki w 15 sekund, to tyle samo zajmie jej rozpędzanie się w grze. Nawet dźwięki silników w poszczególnych brykach mają się różnić. Pierwsza część „Gran Turismo" zasłynęła między innymi z bardzo wysokiej liczby dostępnych wozów - było ich ok. 300. Teraz dostaniemy ich mniej więcej 400 - to chyba wystarczy... Co jeszcze ciekawego znajdziemy w „GT2"? Podwojoną liczbę dostępnych tras (wynika to głównie z powodu dołączenia trybu rajdowego). Wyścigi odbywać się będą w wielu znanych miejscach, takich jak chociażby amerykańskie miasto Seattle, czy też włoski Rzym. Następną innowacją „GT2" w stosunku do poprzedniczki jest poprawiony interfejs obsługi. I znów autorzy poprawiają to, co już właściwie jest wystarczająco doskonałe. Menu będą ładowały się szybciej, będą bardziej kolorowe, a zarazem bardziej przejrzyste i proste w obsłudze. W chwili gdy piszę ten artykuł, Sony nie podało jeszcze oficjalnej daty premiery. Jednak z nieoficjalnych informacji wynika, że w Japonii „GT2" pokaże się w przeciągu miesiąca-dwóch, a u nas trochę później.

Cyclone

„GT2" WYKORZYSTUJE O 25 PROCENT WIĘCEJ MOCY KONSOLI NIŻ CZĘŚĆ PIERWSZA. ODBIJE SIĘ TO NIE TYLKO NA JAKOŚCI GRAFIKI, ALE TAKŻE NA INTELIGENCJI KOMPUTEROWYCH PRZECIWNIKÓW. W „GT2" UDOSTĘPNIONY ZOSTANIE NAM NOWY TRYB RALLY, DZIĘKI KTÓREMU MOŻNA BĘDZIE SIĘ ŚCIGAĆ PO BŁOTNISTYCH I SZUTROWYCH TRASACH.

OSTRA KONKURENCJA

Need For Speed 4

Czwarta z kolei część „potrzeby prędkości" wystartuje już na dniach. Zaoferuje nam możliwość ścigania się za pieniądze, kilka nowych, odjazdowych bryk (łącznie będzie ich ok. 15-20), oraz oczywiście dużo bardziej poprawioną grafikę. Samochody będą się psuły, blacha gniotła, a opony pękały. A producent - firma Electronic Arts - mówi coś o bardzo wysokim realiźmie. Realizm w „NFS"? Nie chce mi się w to za bardzo wierzyć, ale poczekajmy z osądami na pełną grę.



Ridge Racer Type 4

Zaszokowała nas świetną grafiką i wysoką grywalnością. Oferuje 8 tras i ok. 300 samochodów. Jednak różni się znacznie od „Gran Turismo" - to jest bardziej rozrywkowa zręcznościówa niż symulator. Mimo to jest w stanie realnie zagrozić drugiej części "GT".

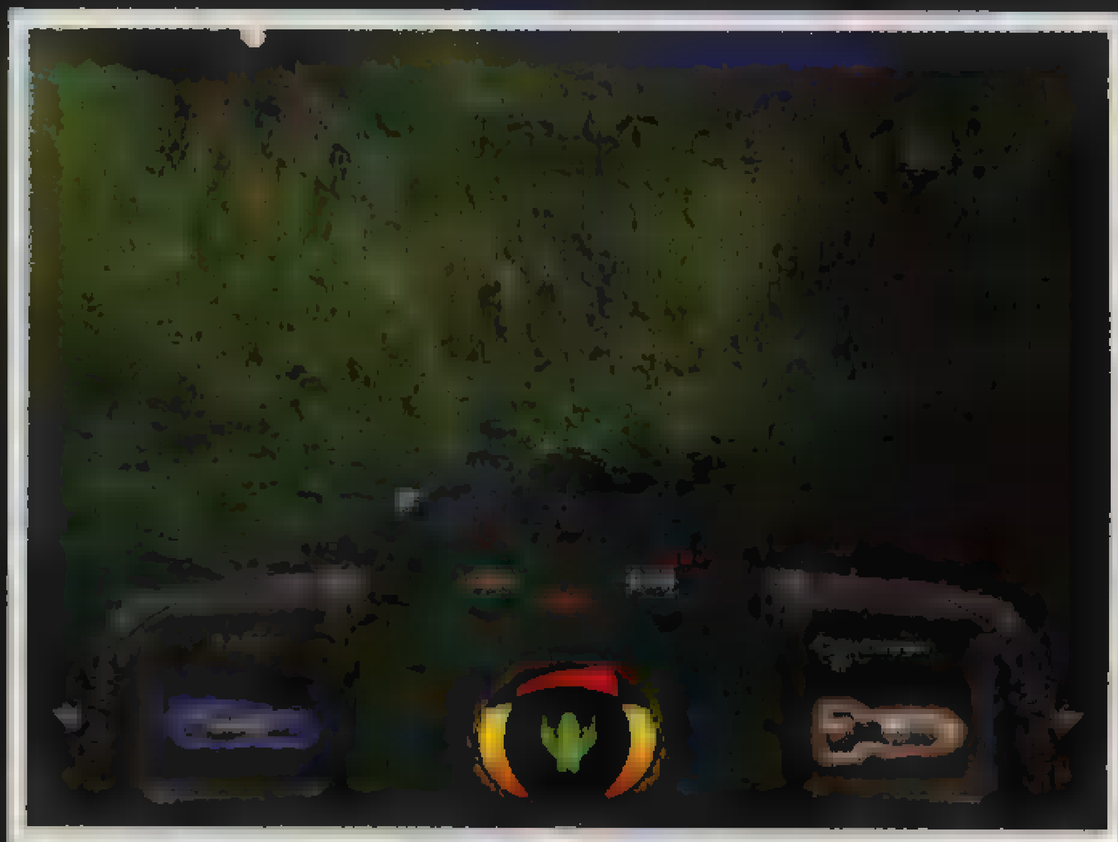


TOCA 2

Mimo, że nie jest to super nowość, to jednak „TOCA 2" posiada mnóstwo zalet. Dwie największe to umiejętne połączenie realizmu z wysoką grywalnością, oraz oprawa graficzno - dźwiękowa. Drugiej „TOCA"-i nie należy jednak stawiać obok „Gran Turismo", gdyż ideowo są to dwie różne gry.



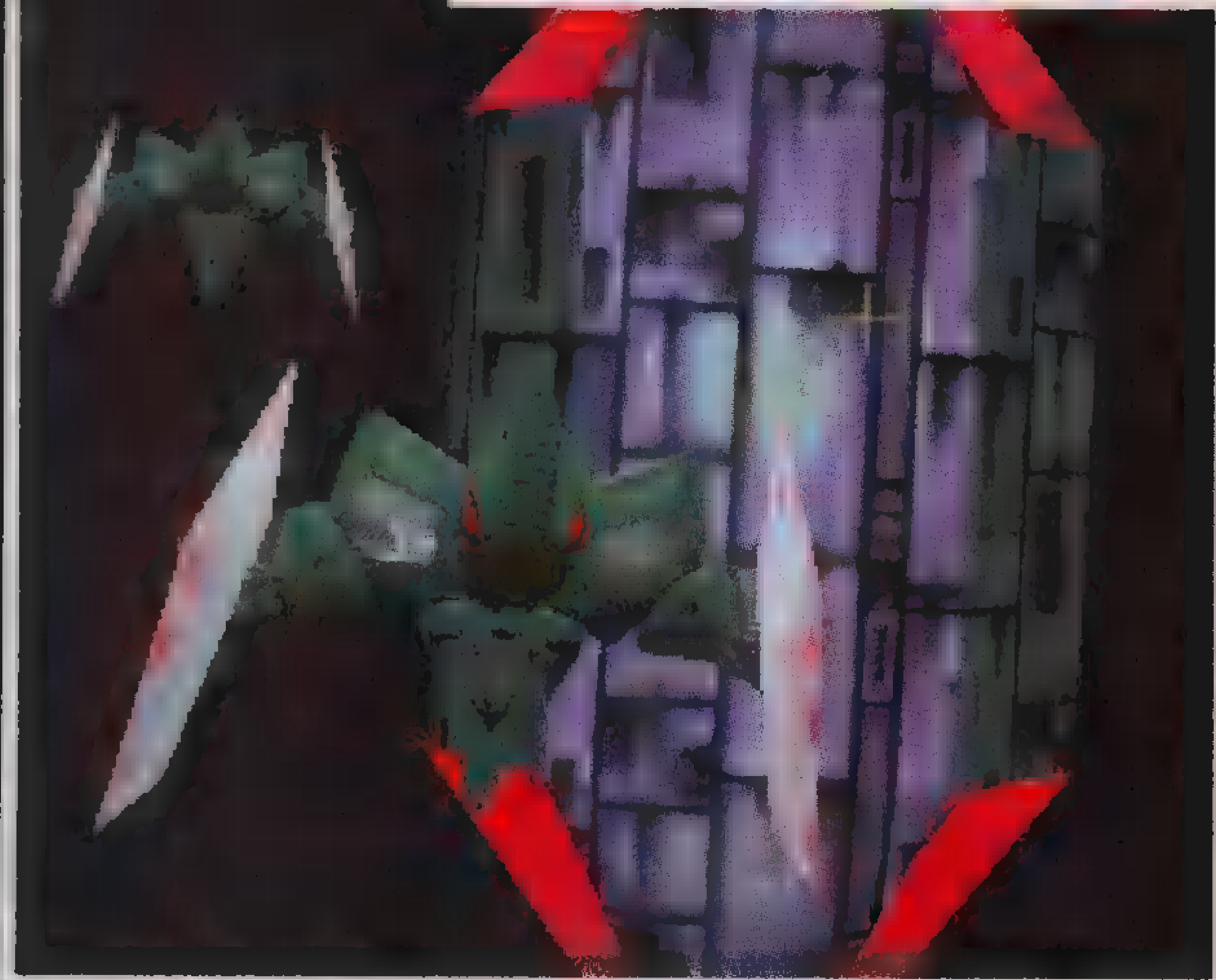
TRZY LATA PRZYSZŁO NAM CZEKAĆ NA KO





Descent 3

Jakieś pięć lat temu, kiedy to jeszcze cała ludzkość zagrywała się w „Dooma 2", pewna mało znana firma Parallax wydała gierkę pod tytułem „Descent". Już po kilku dniach sprzedaży okazało się, że owy tytuł był strzałem w dziesiątkę.


NTYNUACJĘ TUNELOWEGO SZALEŃSTWA...

Dla tych wszystkich, którzy nie grali w „Descenta”, przypomnę, iż gracz siada za sterami małego stateczku, którego zadaniem było rozwalanie przeciwników itd. Jednak to nie wszystko, bowiem nasz pojazd mógł obracać się wokół własnej osi we wszystkich kierunkach! Poza tym „Descent” to nie była zwykła strzelanka, gdyż by przejść dany etap trzeba było nieźle wytężyć swoją mózgownicę. Te wszystkie elementy wspierane były niesamowitym, jak na owe czasy, engine i efektami dźwiękowymi.

W następnym roku firma Parallax postanowiła powtórzyć swój pierwszy sukces, wydając drugą cześć wspaniałego „Descenta”. I znowu się nie pomylili. Gra okazała się szalenie popularna, choć starano się jej nie porównywać ze strzelankami typu „Doom”. Potem nastała wielka cisza. W tak zwanym „międzyczasie” Id Software wydała „Quake”, potem „Quake 2”, a o firmie Parallax i kontynuacji „Descenta” nic nie było słychać.

Dopiero jakieś pół roku temu do branży komputerowej przedostały się plotki mówiące o rozpadzie firmy Parallax na dwa człony: Volition Incorporated i Outrage Entertainment. Zaowocowało to powstaniem gierki „Descent: Freespace” (stworzonej przez firmę Volition), która była naprawdę bardzo dobrym tytułem. Jednak ta prawdziwa kontynuacja „Descenta” miała powstać w stajni panów z Outrage.

Na wstępie powinienem nadmienić, iż bardzo wiele zmieniło się w stosunku do poprzednich wersji gry. Przede wszystkim największe zmiany zostały dokonane na polu grafiki - wreszcie zastosowano tutaj pełny trójwymiar. Engine, który został zastosowany w „Descent 3”, jest jednym z lepszych, jeśli nie najlepszy, jaki w życiu widziałem. Tak, tak graficznie nowiutki „Descent” wprost powala swoją urodą. Jest to jedna z niewielu gier w której zastosowano tak kolorową i wyostrzoną grafikę. Tekstury, którymi obłożony jest cały otaczający nas świat są wprost przepiękne i aż do bólu szczegółowe. W grze pełno jest zaokrąglonych powierzchni, dzięki temu nie mamy wrażenia, że poruszamy się po jakimś tam kwadratowym klocku. Mało tego - etapy w „Descencie” są wprost ogromne (w sumie jest ich ponad 15), nie znajdziesz już tu malutkich pokoików, tylko ogromne powierzchnie. I tutaj należą się kolejne brawa twórcom gry. Otóż te wielkie powierzchnie są wręcz niesamowicie zaprojektowane. Od razu widać, jaką fajową i pokręconą wyobraźnię mają chłopaki z Outrage. Bardzo dobre wrażenie sprawiają także kolorowe światła, które co chwila wyłaniają się z ciemności. A propos świateł, to na naszym stateczku znajdują się reflektory. Teraz nie musisz podkręcać natężenia jasności na monitorze, wystarczy włączyć reflektory na naszym dachu. Jest to szalenie przydatne w wąskich i ciemnych tunelach, gdzie zupełnie nic nie widać. Oprócz ogromnych przestrzeni, będziemy mieli niepowtarzalną okazję polatać sobie po świeżym powietrzu. Tak, tak to nie pomyłka. Mało tego - będą także zmienne warunki atmosferyczne, np. deszcz, śnieg, zachód słońca. Niestety za te wszystkie bogactwa przyjdzie nam, graczom nieźle zapłacić. Otóż na moim komputerze (Celeron 450 MHz, 64 MB RAM, Riva TNT - 16 MB) zdarzało się, że gra nieźle przycinała. Może się to wydawać trochę nieprawdopodobne (zważywszy na wyżej wymienioną konfigurację), ale to jest prawdą. Nawet, gdy do tej konfiguracji dodamy Voodoo 2 to na niewiele się zda.





W pełnej wersji gry zasiądziemy za sterami aż trzech statków. Niestety, w tej wersji gry, którą testowałem nie były jeszcze dostępne. Wiadomo także, że będziemy mogli wykańczać swoich przeciwników (o nich za chwilę) przy pomocy aż dwudziestu różnych rodzajów uzbrojenia. Niektóre z nich są nam bardzo dobrze znane z poprzednich wersji gry, znajdą się jednak i zupełnie nowe giwery. Następną kwestią, na którą trzeba koniecznie zwrócić uwagę jest wygląd przeciwników. Na naszej drodze stanie całkiem pokaźna horda wrogów-robotów. Niestety, wyglądem przypominają te stare potworki, które krzątały się już w pierwszej części „Descenta”. I to jest chyba największa wada tej gry. Po prostu są to starzy, dobrze nam znani przeciwnicy tylko tyle, że w 3D. Muzyka i wszystkie dźwięki są wykonane na dość wysokim poziomie. Najbardziej zadowoleni z gry będą jednak posiadacze kart dźwiękowych 3D, gdyż „Descent 3” będzie wykorzystywał owe cacka. Natomiast jeśli chodzi o grywalność to mogę spokojnie wszystkich zapewnić, że się na najnowszej odsłonie sagi nie zawiedzie.

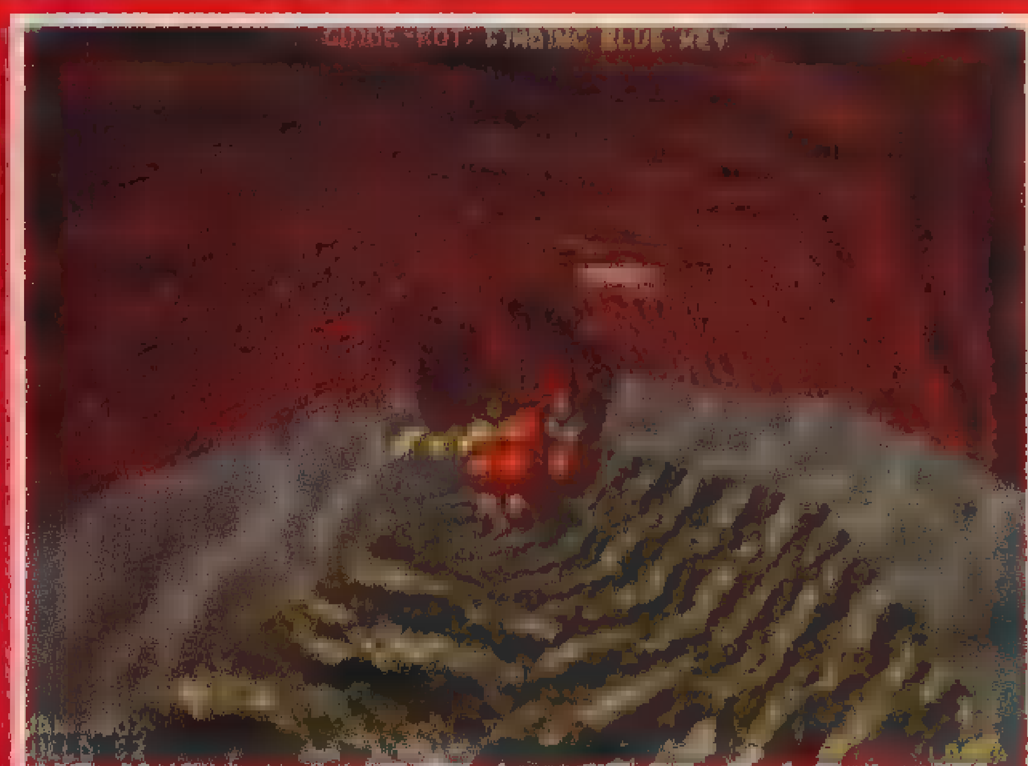
Jest w niej wszystko to, co powinna mieć porządna strzelanina. Czyli bardzo dobrą grafikę, niezły dźwięk i nieprzeciętną grywalność. Już dziś mogę spokojnie polecić grę w „Descent 3”, gdyż jej demo znajduje się na jednym z ostatnich krążków Gier Komputerowych. A tym, którzy już w demo grali pozostaje tylko czekać na premierę pełnej wersji gry. Jest ona zapowiadana jest na drugi kwartał 1999 roku.

Rafuls

JEST W NIEJ WSZYSTKO TO, CO POWINNA MIEĆ PORZĄDNA STRZELANINA. CZYLI BARDZO DOBRĄ GRAFIKĘ, NIEZŁY DŹWIĘK I NIEPRZECIĘTNĄ GRYWALNOŚĆ. JUŻ DZIŚ MOGĘ SPOKOJNIE POLECIĆ GRĘ W „DESCENT 3”.

Kiedy patrzę w tamte lata...





Protoplaści „Descenta 3” na owe czasy wyglądali imponująco. Zdobyli uznanie wśród graczy za nieskrępowane sterowanie i odlotową grafikę.

No i STAŁO SIĘ, LANDS OF
Rolplejowy Złoty Ś

Trwa dobra passa dla wielbicieli komputerowych RPG. Jeszcze biedne, przekrwione oczy nie zdążyły odpocząć po „Fallout 2", a tu nacierają „Baldur's Gate", „Return To Krondor" i „Silver". Do wyścigu dołączają też starzy mistrzowie gatunku - Westwood, z „LOL3"...











LORE III ZOSTAŁO TRYLOGIĄ!

rodek - Lands Of Lore 3

Louis Castle, jeden ze współzałożycieli Westwood Studios, powraca z nową grą RPG. Człowiek ten znany jest w komputerowym świecie, głównie dzięki antycznej (amigowej) serii „Eye Of The Beholder", która swego czasu znalazła sobie wielu zagorzałych wielbicieli. Jej duchowym spadkobiercą na PC była gra „Lands Of Lore: The Throne of Chaos", która okazała się dużym przebojem. Na kolejną część - „Guardians of Destiny" - Louis kazał graczom czekać bardzo długo, karmiąc ich nieziemsko wyglądającymi screenshotami. Gdy wreszcie się ukazała, okazało się, że grafika jest owszem, niczego sobie, ale tylko we wstawkach filmowych, w trakcie samej rozgrywki zaś w oczy kłuła potworna pikseloza. Reakcje tłumu były łatwe do przewidzenia. Louis długo rozmyślał i postanowił przygotować część trzecią, która ma stanowić swoisty złoty środek, czyli dobrze wyglądającego RPGa dla przeciętnych graczy i koneserów. Zapowiadana na przełom marca i maja gra już dziś wzbudza wiele emocji. „Grom Komputerowym" udało się namówić jej autora na rozmowę, w której zdradzi wiele szczegółów dotyczących swego najnowszego dziecka.





Gry Komputerowe: „Lands of Lore" to seria o długiej tradycji. Jakie będą najważniejsze zmiany, wprowadzone do części trzeciej w stosunku do poprzedników?
Louis Castle: „Lands of Lore 3" jest znacznie bardziej przystępna dla przeciętnego gracza niż „LOL2". Jest też znacznie głębsza i bardziej staranna, jeśli chodzi o detale, niż mogliśmy to obserwować w pierwszym „Lands Of Lore". Spędziliśmy bardzo dużo czasu, odświeżając interfejs, który pozwolił nam z kolei zawrzeć wszystkie te elementy RPG, które zrobiły z pierwszej gry serii tak wielki przebój i tak bogatą grę zarazem. Uproszczony interfejs pozwoli też nawet mniej doświadczonym graczom szybko wciągnąć się w rozgrywkę.

GK: A jakie zmiany wprowadziliście w sferze wyglądu gry. Był to przecież jeden z głównych powodów ostrej krytyki, z którą spotkała się część druga?
LC: Wizualna część została kompletnie zmieniona. Zreformowaliśmy system geometrii, oświetlenia i teksturowania. Zaprojektowaliśmy wszystko od podstaw, specjalnie pod akcelerację sprzętową. Dodaliśmy ulubione ostatnio voxele, i za ich pomocą zaprojektowaliśmy wszystkie postacie. Zaprogramowaliśmy również system efektów cząsteczkowych. Mówiąc krótko, w „Lands Of Lore 3" zmienia się wszystko, co dotyczy aspektów graficznych i interfejsu. Natomiast sam rdzeń rozgrywki, statystyki i sztuczna inteligencja pozostały nie zmienione od czasów „LOL2"

GK: Te techniczne slogany oznaczają prawdopodobnie, że do uruchomienia gry niezbędny jest akcelerator.
LC: Nie jest on niezbędny. Dla ludzi za słabszym sprzętem pozostawiliśmy opcję działania engine w trybie „software". Ma ona prawie wszystkie efekty, niemniej nie wygląda już tak dobrze.

GK: Zastanawia mnie sam projekt świata gry. Czy jest to jeden duży świat, czy raczej zdecydowaliście się rozbić go na małe części - levele?
LC: Owszem, jest on „pocięty" na poszczególne strefy, głównie z powodów ograniczeń programistycznych. Gracz będzie przemieszczał się po różnych obszarach. Zwiedzi centralne okolice miasta Gladstone, Dolne dzielnice, przedmieścia, lasy. Będzie też za pomocą magicznych portali podróżował do bardziej odległych krain i wymiarów (pustynie, świat podziemny, obszary podbiegunowe). Każdy z tych obszarów będzie miał po kilka „podpoziomów" w sobie. Najwięcej problemów sprawiało to ze strony programistycznej, ponieważ za każ-

NOWI GRACZE NIE BĘDĄ WIĘC MUSIELI ZNAĆ DOKŁADNIE SZCZEGÓŁÓW POPRZEDNICH GIER, ABY ZORIENTOWAĆ SIĘ, O CO CHODZI. NIEMNIEJ NASI STARZY WIELBICIELE ODNAJDĄ W „LOL3" ZNAJOME MIEJSCA I TWARZE.

Jak widać chłopaki z Westwood żyją wykreowanym przez siebie światem...



Od lewej: Ren Olsen (grafik), Shelly Johnson (grafik), Jeff Fillhaber (projektant), Chris Longpre (producent), Rod Stafford (grafik).



Od lewej: Louis Castle (główny pomysłodawca i producent), Elie Arabian (główny grafik), Bill Petro (programista), Ian Leslie (programista).

dym razem, gdy gracz opuszcza pewną strefę, program musi przez chwilę ładować nową. Aby skrócić czas ładowania, należało oczywiście zmniejszyć objętość takiej strefy. Z kolei chcieliśmy też, aby gracz mógł swobodnie przebywać duże odległości, bez przerw na ładowanie. W sumie więc należało wypośrodkować wszystkie te zadania i zoptymalizować sposób przechowywania tekstur w pamięci, biorąc też pod uwagę wolniejsze CD-ROM-y i inne ograniczenia sprzętowe. Była to dość skomplikowana praca.

GK: Porozmawiajmy przez chwilę o fabule. Czy jest ona powiązana z poprzednimi częściami?
LC: Tym razem nić fabuły jest, powiedzmy, samodzielna. Ale oczywiście osnuta jest ona na wszechświecie zbudowanym w pierwszej, a rozszerzonym w drugiej części „Lands Of Lore". Nowi gracze nie będą więc musieli znać dokładnie szczegółów poprzednich gier, aby zorientować się, o co chodzi. Niemniej nasi starzy wielbiciele odnajdą w „LOL3" znajome miejsca i twarze.

GK: Czy mógłbyś opowiedzieć trochę więcej o samej historii?
LC: Spróbuję krótko. Wcielasz się w postać Coppera LeGre, nieślubnego syna brata znanego z poprzednich



części króla Ryszarda. Mimo, że w twych żyłach płynie królewska krew, nigdy nie byłeś dobrze traktowany ani przez swych krewnych, ani mieszkańców dworu królewskiego. Jednak pewnego dnia Gladstone zostaje zaatakowane przez piekielne maszkary. Większość rodziny królewskiej ginie, a ty stajesz się automatycznie głównym pretendentem do tronu. Niemniej najpierw musisz odnaleźć przyczynę całego zła, źródło plądrujących krainę hord potworów. Okazuje się, że zamieszana jest w to starożytna magia, a kluczem do zagadki może okazać się 5 magicznych portali.

GK: Współczesna gra RPG daje graczom dużą elastyczność w podejmowaniu działań i rozumiem, że „LOL3" nie będzie tu wyjątkiem. Proszę powiedzieć, który sposób rozgrywki będzie najefektywniejszy? Zabijanie, rozmowy, czy cierpliwe rozwiązywanie kolejnych zagadek?
LC: W każdym ze światów lub poziomów mamy określone zadanie do spełnienia. Gracz najczęściej będzie musiał dostosować swój styl gry do okoliczności, w jakich będzie się znajdował. Także doświadczenie oraz przedmioty, zdobyte w trakcie gry, zrozumienie mechanizmów jej działania, pomoże w przejściu dalszych poziomów. Myślę, że większość ludzie spędzi połowę czasu gry na rozwijaniu swej postaci, poprawianiu statystyk dzięki walce, dokupowaniu, zdobywaniu użytecznych przedmiotów i zwiedzaniu świata. Natomiast drugą część czasu gry zajmie rozwiązywanie różnych zagadek i subquestów. Oczywiście gra jest na tyle elastyczna, że jeśli ktoś ma zamiar chwycić miecz w dłoń i wyrąbać nim drogę do końca, z minimalną ilością główkowania i rozmów, będzie to możliwe. Tak naprawdę jedynym stylem gry, dla którego w „LOL3" nie ma zastosowania, jest pacyfista.



GK: Czy gra ma kilka różnych zakończeń?
LC: Nie. Nie chcieliśmy, aby była to symulacja świata, z nieskończoną ilością możliwych rozwiązań. To zdecydowanie gra oparta na ciekawej historii. A każda ciekawa historia ma wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Oczywiście metody, jakimi dojdziemy do wielkiego finału, mogą być nieco odmienne, i różnić się, w zależności od tego, jakich wyborów w trakcie gry dokonał grający.

GK: Czy mógłbyś podać przykład jakiejś zagadki lub subquestu?
LC: Większość z nich jest chyba zbyt złożona, aby opowiedzieć o nich w kilku słowach... Ale spróbuję. Będzie to jedna z moich ulubionych - „płomienna dziewica". W światach podziemnych, gdzie zagubione dusze poszukują swej drogi do zaświatów, gracz spotyka kobietę, która wraz z siostrą zginęła podczas snu w pożarze domu. W zagadce chodzi o to, aby odnaleźć i opróżnić płonące lampy naftowe, zanim straszna wichura nie spowoduje ich przewrócenia i zajęcia się pomieszczeń. W trakcie wykonywania tej akcji można doświadczyć okropnego uczucia bycia osaczonym przez płomienie. Do tego dochodzą nawiedzone głosy duchów, gwałtowna burza na zewnątrz, zawodzenie wiatru i trzask ognia, rozprzestrzeniającego się po kondygnacjach. Naprawdę - powoduje to szybsze bicie serca i jest to jedna z moich ulubionych zagadek.

GK: Gdy opowiadałeś o pożarze, nasunęło mi się jeszcze jedno pytanie. Jak bardzo realistyczna będzie „Lands Of Lore 3". Mam na myśli szczególnie interakcję gracza z otaczającym go światem.
LC: Staramy się przewidzieć działania, które gracz będzie próbował podjąć i staramy się je zaprogramować. Cały szkielet gry bazuje na związku przyczynowo-skutkowym. Niemniej nie jest to prawdziwa symulacja fizyki, więc rozbijanie wszystkich obiektów i manipulowanie dowolnie każdym elementem środowiska nie będzie możliwe, o ile my o tym nie pomyśleliśmy i nie „wprogramowaliśmy" tego w szkielet.

GK: Dwie naprawdę wielkie gry RPG trafiły ostatnio na rynek. „Baldur's Gate" stała się legendą jeszcze zanim się pojawiła, a „Fallout 2" był naprawdę wielkim przebojem. Z resztą - ta druga gra otrzymała w naszym piśmie tytuł „Gry Roku" w kategorii RPG. Wiele różnych cech postaci, ogrom statystyk i subquestów stworzyły z niej tytuł, w który grać można praktycznie nieskończoną ilość razy. Tak więc „Lands Of Lore 3" ma naprawdę wielkich przeciwników. Czy nie obawiasz się, że może sobie nie poradzić, szczególnie po chłodnym przyjęciu poprzedniej części?
LC: Obie gry, o których wspomniałeś, są naprawdę znakomitymi RPG. Cała zabawa w nich opiera się na rozwijaniu umiejętności swych postaci, eksplorowaniu świata gry, używaniu zaawansowanej magii albo technologii w potyczkach z przeciwnikami. Oczywiście obie gry opierają się też na świetnej fabule. „LOL3" nie stara się opowiedzieć podobnej historii, nie stara się być podobną grą do tych dwóch. Jest po prostu inna. Moim zdaniem nasza gra naprawdę błyszczy w momencie, gdy rozmawiamy o jej dostępności dla przeciętnego gracza. W moim mniemaniu ma też znacznie ciekawsze przedmioty, zaklęcia i elementy fabularne. Jednak wszystko to będzie bardziej dostępne dla gracza, podczas gdy we wspomnianych wcześniej programach tylko naprawdę doświadczony wyjadacz mógł docenić w pełni ich jakość.

GK: Ostatnie pytanie. Czy jest coś, z czego jesteś szczególnie dumny w „Lands Of Lore 3", a o czym chciałbyś opowiedzieć naszym czytelnikom?
LC: To interfejs. Łatwy w użyciu, intuicyjny i niesamowicie ergonomiczny, nie spotykany w innych grach. Subtelne wskazówki pozwolą nowym graczom szybko poznać całą jego funkcjonalność, bez przeczytania ton podręcznika.

GK: Dziękuję bardzo za rozmowę. Będziemy czekali z niecierpliwością na „Lands Of Lore 3", która trafi do sklepów już na dniach.
LC: Ja również dziękuję, było mi bardzo miło.

Rozmawiał: Piotres

Fakty: „Lands Of Lore 3"

- Sześć krain - Miasto Gladstone, Wulkaniczne Jaskinie, Frozen Wastes, Pustynia, Świat Podziemny, Świat Ruin
- Cztery Gildie, do których można wstąpić - Wojowników, Magów, Kleryków, Złodziei
- Cztery postacie, z których można wybrać jedną, aby ci towarzyszyła
- Każdy z przeciwników i NPC-ów w grze zbudowany z ok. 20000 polygonów
- Automatyczny Dziennik, w którym będą zbierane wszystkie ważne informacje, nauczone zaklęcia i katalogowane zdobyte przedmioty
- 60 różnych broni, 100 magicznych przedmiotów
- 70 zaklęć podzielonych na 14 kategorii
- Około 60 godzin czystej gry

RECENZJE

PlayStation rządzi! To hasełko po raz drugi przewaliło się po redakcyjnych pieleszach. Czemu? Wystarczy zerknąć na werdykt! „Metal Gear Solid" zauroczył nawet pecetowych [illegible]aniaków taktyki. PSX-owcy mogą też z dumą [illegible]azać „Syphon Filter" czy „Ridge Racer 4". [illegible]owcy nadal bawią się FPP-ami, więc [illegible]Mortyr" powinien przypaść im do [illegible]szcie też doczekaliśmy się trzeciej [illegible]eroes Of Might & Magic"! A jeśli nie [illegible]ochoty się zbytnio zmóżdżać, czeka na [illegible] „Worms Armageddon". Dziś wszysycy tutaj znajdą coś dla siebie!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji

- METAL GEAR SOLID PSX — 97
- RIDGE RACER TYPE 4 PSX — 96
- HEROES OF M&M 3 PC — 92
- SYPHON FILTER PSX — 91
- WORMS ARMAGEDDON PC — 90
- MORTYR PC — 88

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible] niedopatrzeń i [illegible] Recenzent nie znalazł nic, bądź [illegible] nic, na jej [illegible] Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible] może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się [illegible] grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to [illegible], nas bynajmniej nie [illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe [illegible] rażące [illegible] uniemożliwiają [illegible] wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie [illegible]

51–69% NIEZŁA
Gra [illegible] średniak.

70–75% DOBRA
Jak [illegible] ale ma już [illegible] w jakiś sposób urzekł recenzenta i [illegible] na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gry [illegible] znalazłeś. Jedna z [illegible]szych w [illegible] czone z dużą grywalnością. [illegible]

85–90% ŚWIETNA
[illegible] polecamy, znakomita [illegible], już dawno nie [illegible] w nic tak [illegible].

91–100% REWELACJA!
[illegible] totalna, [illegible]. Na co jeszcze [illegible]?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od mordobić i strzelanek FPP, z zamiłowania „metalowiec".
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.

Mortyr





Sebastian Mortyr dysząc ciężko otarł zimny pot z czoła. Głęboka rana, biegnąca przez prawe przedramię, paliła żywym ogniem, zaś krople krwi ściekały strużkami, skapując na wilgotną kamienną posadzkę. Kilka metrów od niego stygł właśnie kolejny przedstawiciel czystej rasy aryjskiej.

Bydlak był całkiem silny, do tego stopnia, że wymiana ciosów na noże od początku nie wydawała się być dobrym pomysłem. Na szczęście Sebastian w ostatniej chwili zdołał załadować dopiero co znaleziony magazynek do wiernego P80 Parabellum. Strzał między oczy uciszył Helmuta na zawsze, ale hałas zdawał się też zwabić innego strażnika, którego ciężkie kroki słychać było coraz wyraźniej na kamiennej posadzce. Sebastian zaczaił się za załomem. Stuk, stuk, ponure korytarze fortecy niosły echo podkutych butów, stukot, który nagle umilkł, gdy hitlerowiec wyszedł prosto na wymierzoną w niego lufę. „Nicht schiessen! Ich habe eine Frau..." – zaskomlał „Giń psie" – wysyczał Sebastian...

Prehistoria

Powyższy tekst zawiera krótki wyrywek wrażeń, które czekają graczy po odpaleniu polskiej strzelaniny FPP „Mortyr". Jednak jeśli ktoś przyjrzy mu się uważniej, z pewnością zauważy, że opis ten spokojnie mógłby ujrzeć światło dzienne pod koniec roku 1992, w recenzji strzelaniny „Wolfenstein 3D". Wtedy wszyscy właściciele komputerów PC (dziś już nieco starsi właściciele) zarywali noce przy produkcji nikomu nie znanej wówczas firmy ID. I nikt nie spodziewał się jeszcze, że oto otwiera się nowy rozdział w historii gier komputerowych. Nikt nie mógł też przypuszczać, że wraz z agentem specjalnym o swojsko brzmiącym nazwisku Blaskovitz, który oczyszczał ponure korytarze bunkrów z hitlerowskich żołnierzy, zawita na ekrany pecetów grafika trójwymiarowa, że pojawią się dopalające ją specjalne akceleratory, rozkwit przeżyje rozgrywka multiplayer. Dziś „Wolfenstein 3D", wraz z „Doom" i „Quake" – późniejszymi produkcjami ID Software, to prawdziwy symbol, o czym nikogo nie muszę przekonywać. I stąd też prawdopodobnie wśród graczy znudzonych monotonią „Sina", wtórną głupotą „Blooda 2", czy niską inwencją reszty autorów, tworzących drugoligowe strzelaniny FPP, pojawiły się głosy o potrzebie „odr
żenia pomysłu „Wolfiego"
tu nagle trafia na
„Mortyr". Produkt
mie, nawiązujący do
jak twierdzą jego twó
tych klimatów sprzed la

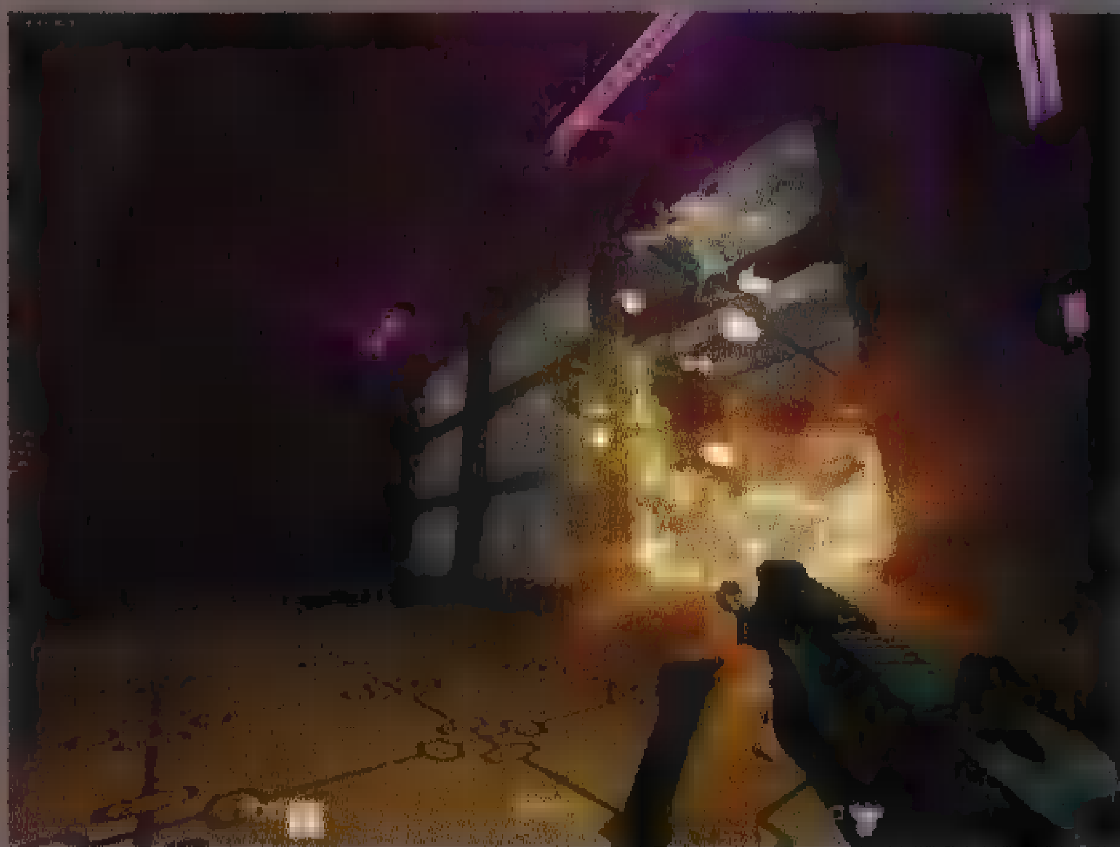
Gra powstawała prawi
jedynie szkice i engine 3D, s
Zielińskiego (głównego progra
coś co nazywano „Intercalaris
końcu – podobnie jak kilka innych
„Mortyrze", strzelaninie FPP z nac
czną akcję. Gra, oraz same możliwośc
go engine, wywołały olbrzymie zaciekaw
chodnich wydawców. Dystrybucją zaintere
wszystkie większe koncerny, autorzy podpisa

INFO	
Wydawca:	Mirage
Producent:	Corwin Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	99.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium
SVGA, 32MB RAM, Karta 3	











umowę z Interactive Magic, która wspomagała również ostatni etap prac. Równocześnie ruszyła dość intensywna kampania promocyjna gry w prasie i w Internecie. Przez ostatnie trzy miesiące ludzie z Mirage pracowali bez wytchnienia. Dziś ukończony „Mortyr" trafia na półki sklepowe, a my jako pierwsi mieliśmy okazję zagrać w jego finalną wersję.

Morty-Historia

Oczywiście degradowanie tej gry do pozycji naśladowcy „Wolfenstein 3D" będzie tu niesprawiedliwością i dużym błędem. Trzeba zaznaczyć już na wstępie, że „Mortyr", to całkowicie samodzielna produkcja, wykorzystująca jedynie podobne elementy i motywy. Historia zaczyna się w niedalekiej przyszłości, w świecie zbliżonym do naszego, ale różniącym się pod jednym zasadniczym względem. W świecie „Mortyra" II wojna światowa zakończyła się zwycięstwem hitlerowskich Niemiec. W ładnym klimatycznym intrze, przygotowanym ze skrawków starych kronik filmowych, możemy obejrzeć historię zwycięstwa III Rzeszy nad całym światem. W ciągu zaledwie kilku miesięcy dowódcom Wehrmachtu, Luftwaffe i Kriegsmarine udało się odwrócić niekorzystną dla nich sytuację na frontach. W krótkim czasie flagi ze swastyką powiewały we wszystkich światowych stolicach, a ludność ziemi uległa wojskowemu terrorowi. W roku 2093 nikt już nie pamięta dawnych czasów. Jednak pewnego dnia naukowiec Jurgen Mortyr odnajduje klucz wojennego sukcesu Trzeciej Rzeszy. Oto w roku 1944 hitlerowscy naukowcy wynaleźli wehikuł czasu. Za jego pomocą przenieśli się w przyszłość, aby przetransportować z niej nowoczesne modele uzbrojenia dla wojsk Fuhrera. Oczywiście takie zaburzenia kontinuum czasoprzestrzeni wywołuje kolinearną zbieżność przestrzeni symfazowych, co z kolei powoduje interpolacyjną falę... bla bla, mówiąc krótko, Mortyr postanawia wysłać w przeszłość swego syna Sebastiana, aby ten przywrócił naturalny bieg historii. Oczywiście sprawa nie może okazać się aż tak prosta. Na skutek pomyłki Sebastian ląduje na zewnątrz ponurej fortecy, do której wnętrza miał się dostać. Czeka go teraz długa droga do wehikułu czasu, a i to okaże się być dopiero początkiem przygody. Bowiem naprawdę całe zło ma swe siedlisko w przyszłości roku 2093, i tam też nasz bohater będzie musiał powrócić, aby je ostatecznie wyeliminować.

Morty-Oprawa

O grze napisano już w Polsce wiele różnych, często nieprawdziwych lub źle zasłyszanych informacji. Dziś, testując pełną finalną wersję, możemy wreszcie odpowiedzieć na pytanie, czy warto było czekać? Czy „Mortyr" spełnia pokładane w nim nadzieje? Na pewno tak! I właściwie ciężko jest jednoznacznie orzec, w czym tkwi jego siła. Tak jak w każdej grze z przedziału „bardzo dobrych", zawarto tu wiele ciekawych i odpowiednio wyważonych elementów, niektórych widocznych od razu, innych dopiero po kilku godzinach grania. Oczywiście na pierwszy rzut oka uwagę zwraca znakomity engine graficzny, spokojnie konkurujący z najlepszymi przedstawicielami zachodniej myśli technicznej. Zdaje się, że w tej

dziedzinie wymyślić już można niewiele, a jednak kilka pierwszych kwadransów spędzonych z „Mortyrem" wywołuje intensywne wydzielanie adrenaliny i ślinotok. Kolory, w takim „Quake 2" blade i szaro-zielone, w tonacji spleśniałego kawałka pizzy, tutaj nabierają intensywnych barw. Engine „Mortyra" cieszy nasze oczy olbrzymią liczbą żywych odcieni. Żółcią, pomarańczem, ostrą czerwienią, fioletem, głębokimi tonacjami nocnego nieba, wpadającego w granat I indygo. Do tego dochodzą znakomicie prezentujące się efekty świetlne. Strzały na moment rozświetlają całą okolicę, przez lufciki w suficie wpadają do ciemnych lub zamglonych korytarzy smugi światła, przedmioty zostawiają cienie na podłożu.

Piorunujące wrażenie poprawia jeszcze sam sposób zaprojektowania poziomów, choć mówiąc szczerze, nie są one szczytem możliwości współczesnego „dizajnu" (żeby nie nazwać ich wręcz prymitywnymi). Twórcy „Mortyra" postawili na przyjemność płynącą z walki, a nie na same zagadki. Dlatego też nie znajdziemy tu setek zakręconych korytarzy, przycisków, dźwigni. Uniknięto również w ten sposób pułapki, w jaką wpadł na przykład „Unreal", gdzie w poziom X wyglądał dokładnie jak poprzedni, a znudzony gracz wędrował kilometrami pustych korytarzy, modląc się o spotkanie przeciwników. W „Mortyrze" każde pomieszczenie jest na swój sposób wyjątkowe, naszpikowane na maxa różnymi ozdobnikami, obstawione uzbrojonymi po zęby hitlerowcami. Każdy z leveli przygotowano tak, aby miał swój specyficzny miejscowy klimat i koloryt, aby łatwo zapadał w pamięć. Szczególnie widać to w kilku pierwszych poziomach (cytadela, zamek, forteca, katedra, fabryka U-Bootów), których dopieszczenie sięga granic absolutu. Każdy element, każdy korytarz jest tu na swoim miejscu, a szare ściany przyozdabia co chwila rozpraszająca ciemności lampka, pochodnia, rzeźba, flaga ze swastyką lub portret Fuhrera. Z góry pada śnieg, zaś buty naszego bohatera zostawiają na nim ślady. Z kolei poziomy w przyszłości przypominały mi trochę te „djukowe". Może to dzięki szarawym teksturom urbanistyczno-miejskim, a może dzięki świecącym neonom i panienkom na plakatach? ;-)



Bardzo przyjemne są też inne okazyjne ozdobniki. Oto na samym początku rozróba, którą uskutecznia gracz na dziedzińcu, płoszy stado ptaków, które z hałasem podrywają się do lotu. Nad głowami krąży co jakiś czas myśliwiec Fokker, w następnych poziomach zobaczyć będziemy mogli hitlerowski sterowiec. W jeszcze innym pomieszczeniu spod nóg Sebastiana wyrywa się na nagle gromada szczurów. Nie sposób nie wspomnieć przy okazji o najwspanialszym chyba fragmencie „Mortyra" – poziomie we wnętrzach katedry, gdzie przez wąskie okna przy sklepieniu wpadają smugi światła, a w gotyckich łukach rozmieszczone są bajecznie kolorowe witraże z rozetami, które równie bajecznie rozpadają się na drobne kawałeczki po strzale. Wszystko to odbija wypolerowana odblaskowa posadzka – efekt naprawdę zwala z nóg. Potem trafimy jeszcze na kilka innych równie klimatycznych leveli (cmentarz oraz port kosmiczny w przyszłości), które z pewnością zapadną w pamięć wszystkim graczom. Całość gry, 12 poziomów w przeszłości i w przyszłościowych, powiązano w zgrabną historię dzięki „fabularnym" notatkom, listom i fragmentom dziennika, które odnajduje bohater, a które powoli odrywają mu całą prawdę dotyczącą podróży w czasie i tajemniczego artefaktu obcych.

Mortyr-Zbrojownia

Najwyższy czas wspomnieć co nieco o przeciwnikach, z którymi przyjdzie się zmierzyć Sebastianowi. Jak już pisałem wcześniej, w „Mortyrze" standardowym problemem będzie nie „gdzie znaleźć tę dźwignię", tylko „jak utłuc tych czterech żołnierzy i samemu nie wybrać się przy okazji na tamten świat". Będzie to wyzwanie, tym bardziej, że stężenie hitlerowców w metrze kwadratowym jest miejscami dość wysokie. Początkowo będą to psy i zwyczajni szeregowcy Wehrmachtu, uzbrojeni w Mausery i MP-40. Z biegiem czasu do Sebastiana strzelać będą zaczajeni na dachach snajperzy, oficerowie SS oraz ubrani w czarną skórę gestapowcy. Z kolei w levelach przyszłościowych natkniemy się na automatyczne działka, roboty kroczące a'la Gwiezdne Wojny, czy ubrane w obcisłe kombinezony mangowe wojowniczki.

Do ich eliminacji otrzymaliśmy dość pokaźny arsenał środków argumentacji bezpośredniej. Od kopniaka i noża marki Rambo, przez pistolet „parabelka", mausera (odpowiednik Rail Gun z Q2), dwa wymiatacze maszynowe, aż po granat ręczny, wyrzutnię Panzerfaust oraz miotacz ognia (he he). W przyszłości oczekują na nas dodatkowo m.in. UZI, mind control (rażony przeciwnik rzuca się na swych kamratów), karabin plazmowy. Dodatkowo zebrać możemy niezbędną amunicję, zbroje, apteczki, przydatny noktowizor. Bardzo pomocny jest też celownik optyczny, w jaki wyposażono mausera. Pozwala on na efektowne zbliżenie dowolnego fragmentu terenu. Niestety, autorom przytrafiła się tu pewna wpadka, gdyż na przybliżonym ekranie czułość myszy nie ulega proporcjonalnej zmianie (czyli zazwyczaj jest dość duża). Znakomicie utrudnia to sterowanie I prowadzi do szybkiej nerwicy, szczególnie gdy od tego celnego strzału zależy nasze życie. Mam nadzieję, że autorzy szybko sprezentują nam stosowną łatkę. W sumie jednak, na niedobór przeciwników oraz uzbrojenia nie można narzekać. „Mortyr" nie jest w tym względzie specjalnie odkrywczy, ale też nie odstaje w niczym od światowej czołówki.

Sztuczna inteligencja przeciwników robi za to duże wrażenie. Długo nie mogłem wyjść z podziwu, kiedy wrogi żołnierz ujrzawszy śmierć swojego psa, zakradł się przy murze, aby niespodziewanie wyskoczyć zza rogu I wystrzelić w moją stronę celną serię. Przeciwnicy w zależności od sytuacji zachowują się bardzo różnie – raz gonią postrzelonego Sebastiana, innym razem sami rzucają się w desperacką ucieczkę, próbując zwołać kumpli. Gestapowiec, „wyposażony" przez programistów w lepszy słuch i wzrok, potrafi wezwać podwładnych i wydać im rozkaz do ataku. Grupką żołnierze za wszelką cenę starają się okrążyć gracza i wziąć go w krzyżowy ogień. Co ciekawe, rywale w ferworze walki potrafią powybijać się sami, niczym w rzeczywistości. Starają się jednak unikać takich przypadkowych postrzałów. Przykładów rozwiniętej inteligencji można wymienić jeszcze kilka. Pies, po wyeliminowaniu jego pana, kręci się początkowo w kółko bez sensu, a potem z wściekłością rzuca się do ataku. Przeciwnicy wypadają zza rogu z przewrotką, zostawiają granat, po czym uciekają. A po wykończeniu całej amunicji poddają się błagając o litość, aby za chwilę, gdy tylko spuścisz ich z oczu – ruszyć w poszukiwaniu kolejnego magazynka. Dosyć powiedzieć, że „Mortyr", szczególnie na najwyższym poziomie trudności (do wyboru są trzy), może stanowić duże wyzwanie. W grze zawarto również obowiązkowe tryby multigracza (Deathmatch, Cooperative, CTF), niemniej jak pokazała praktyka, ich ocenę wydadzą dopiero za pewien czas stali bywalcy internetowych serwerów.





Mortyrologia

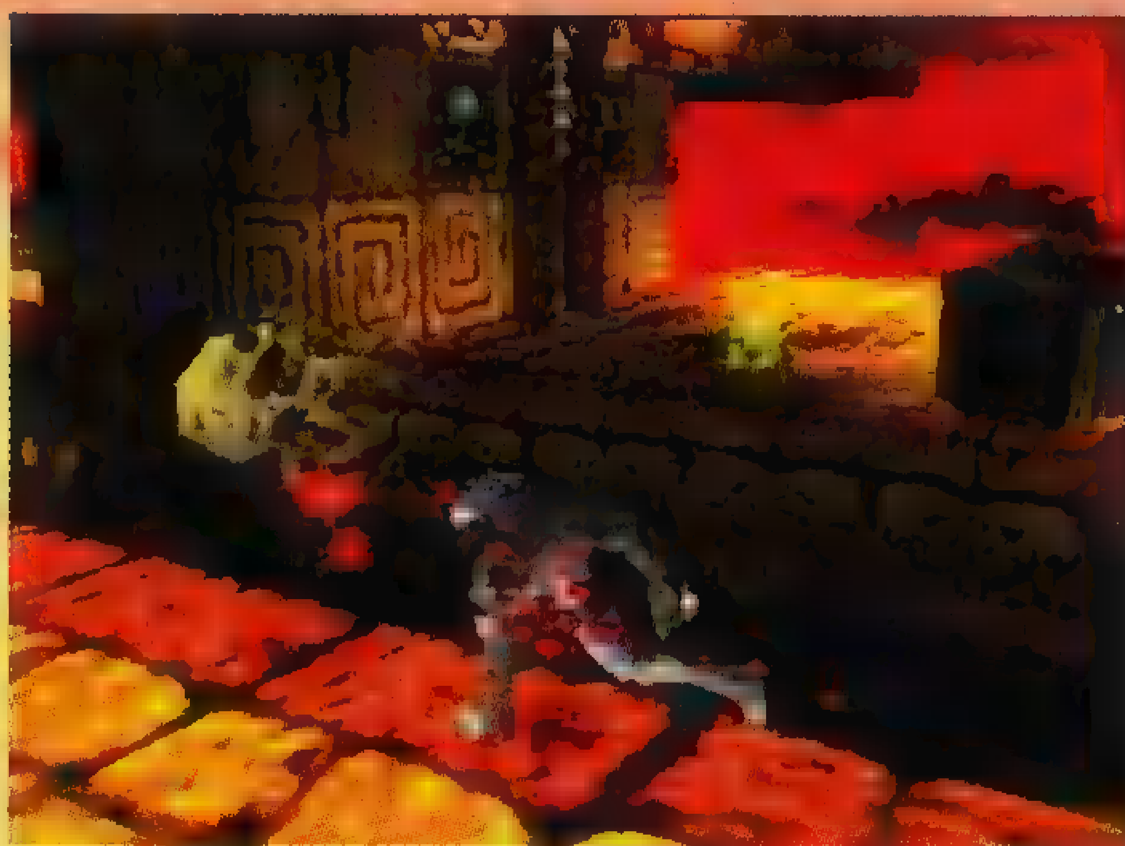
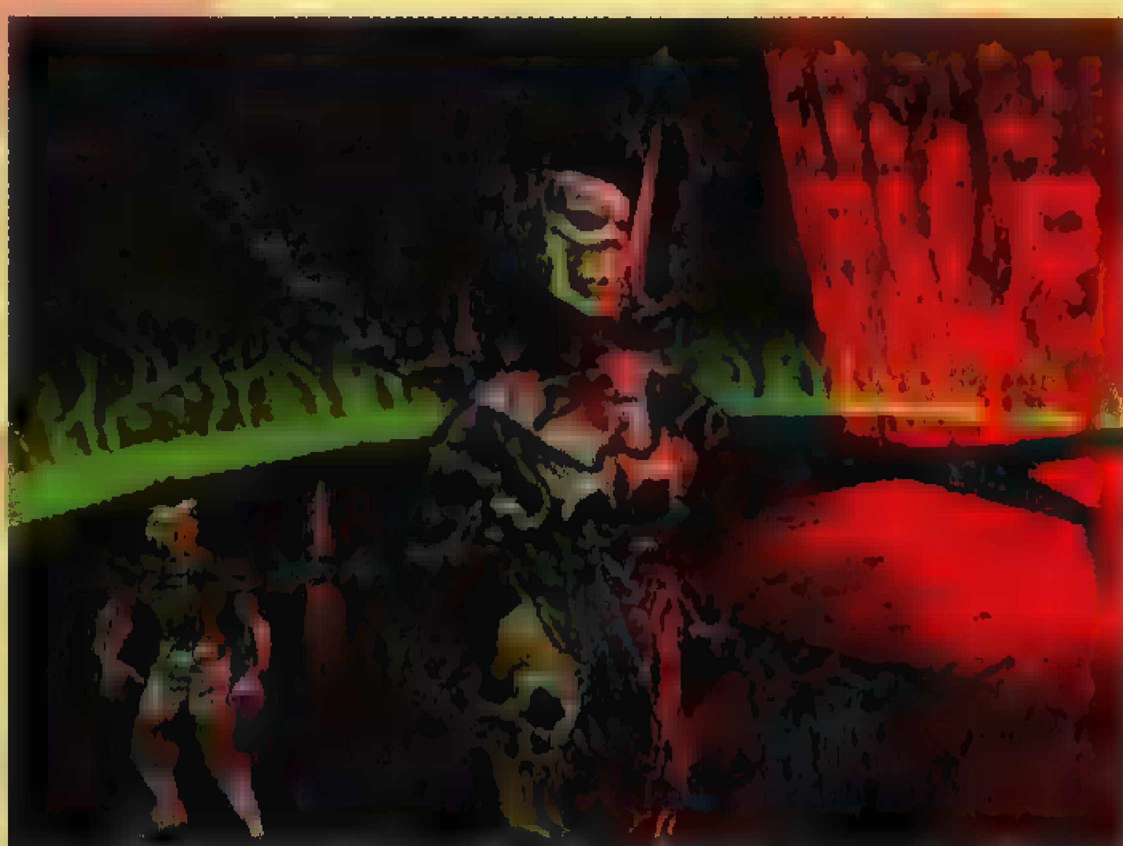
Oczywiście gra nie wystrzegła się też kilku drobnych wad. Przede wszystkim, „Mortyrowi" przytrafiła się przypadłość, na którą cierpiał „Quake". W pierwszych sześciu poziomach oglądamy programistów i grafików w szczytowej formie. Gra co chwila czymś zaskakuje, szokuje efektami, nie pozwala odejść od komputera ani na chwilę. Później poziomy stają się coraz bardziej nierówne, coraz bardziej monotonne, źródło nowych pomysłów zaczyna wysychać. Wszystkie karty są już odkryte i leżą na stole, a przeciwnicy stosują ograne chwyty. W „Quake" to bardzo bolało. W „Mortyrze" na szczęście sytuację ratuje przeniesienie gracza do finału w przyszłości. Mieszane odczucia budzi też oprawa dźwiękowa. Muzyka i odgłosy są na przyzwoitym poziomie, niemniej pozostawiają uczucie pewnego niedosytu, myśl, że można było to zrobić znacznie lepiej. Kolejną dyskusyjną sprawą są wymagania sprzętowe. Gra owszem, wygląda równie znakomicie jak „Unreal" czy „Half-Life", niemniej do płynnej zabawy potrzeba równie znakomitego sprzętu. Podawane przez producenta minimum pozwala na uruchomienie wersji brutalnie odartej z większości efektów. Do bezstresowego grania zalecam coś w okolicach 300 Mhz, najlepiej z Voodoo2 i 64MB RAM na pokładzie.

Na szczęście te, oraz kilka pomniejszych zgrzytów, nie psują przyjemności grania w „Mortyr". Ludzie z Mirage dali z siebie wszystko i jest to naprawdę znakomita produkcja, łącząca pierwszorzędną oprawę wizualną z dobrym konceptem i wyważeniem całości. Stawia głównie na rozgrywkę dla jednego gracza i dla niego oferuje najwięcej zabawy. Co prawda gra nie rzuca wielkich wyzwań intelektualnych, niemniej to właśnie w tej prostocie leży jej siła. Bez specjalnego przygotowania może się nią zachwycić każdy. „Mortyr" z pewnością wart jest polecenia. ***Piotres***

Grafika 91% Grywalność 87%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Świetna dla pojedynczego gracza. Mówiąc najkrócej – grać i nie umierać, czy też może, nie dać się zabić.

WERDYKT 88%


Akuji The Heartless

W oczekiwaniu na porażającego „Legacy of Kain: Soul Reaver", Eidos wypuszcza na rynek Akuji'ego, aby zaostrzyć nam apetyty przed „głównym daniem".



INFO

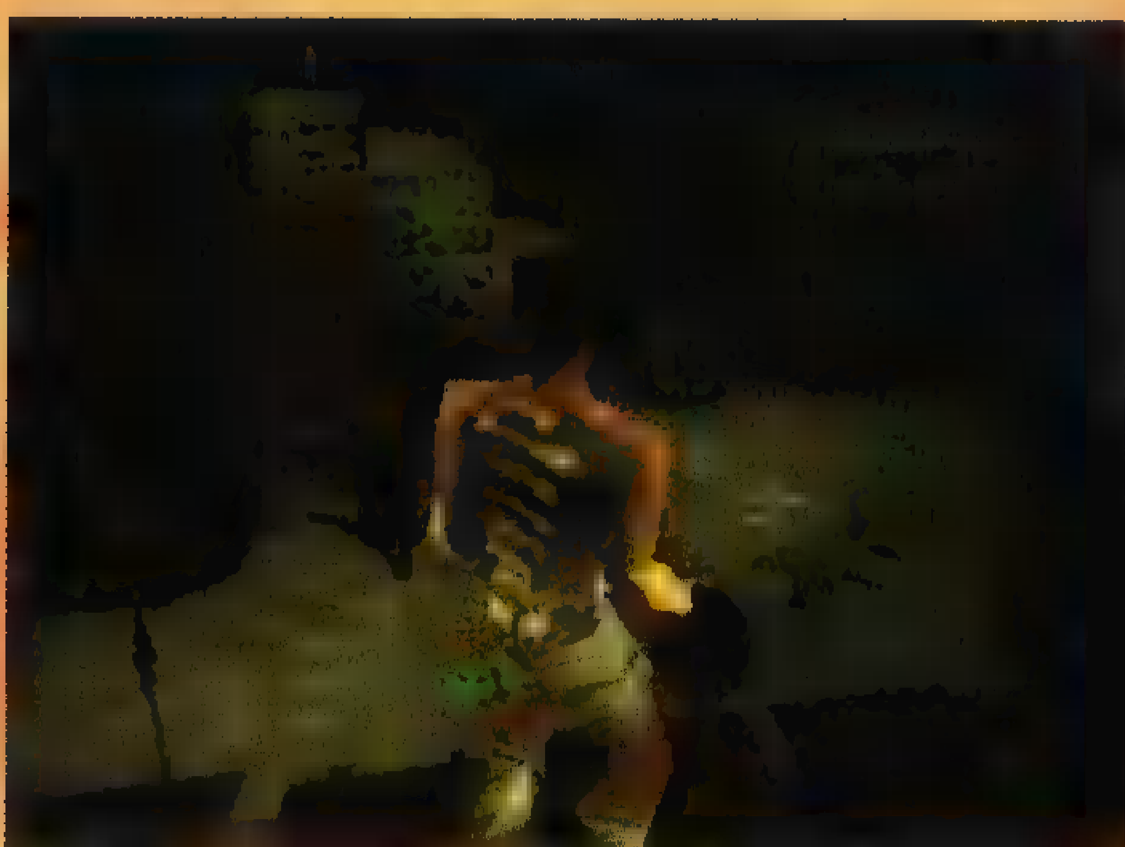
Wydawca:	Eidos
Producent:	Crystal Dynamics
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Tematy zombie, kapłanów oodoo i czarnej magii stały się ostatnio dość modne, co oczywiście zaowocowało kilkoma gierkami opartymi na tym pomyśle. Jedną z nich jest „Akuji the Heartless". Jest to klasyczna trójwymiarowa platformówka z elementami strzelaniny, bijatyki i przygodówki. Sterujemy poczynaniami Akuji'ego, mieszkańca prymitywnej wioski, który na skutek zdrady brata stracił życie (i serce). Teraz musi przebyć kilka ogromnych światów, aby odzyskać spokój wieczny i pomścić zniewagę. Naszego bohatera widzimy z perspektywy trzeciej osoby, jednak kamera dość często zmienia swoje ustawienie, dzięki czemu łatwiej dopatrzeć się szczegółów otoczenia. A trzeba to przyznać, że to wykonane jest rewelacyjnie – poczynając od naturalnych lokacji z lasem, rzeką, bagnem, poprzez tajemnicze świątynie, wilgotne jaskinie, a skończywszy na cmentarzu, starym zamku i brzegu wulkanu. A to tylko część spośród kilkudziesięciu lokacji zawartych w grze. Jak w każdej porządnej platformówce, co jakiś czas spotykamy bossa, który utrudnia nam życie znacznie skuteczniej niż pozostali przeciwnicy, no i oczywiście musimy go załatwić. Oczywiście jak przystało na grę opartą na tematach voodoo, nasz bohater oprócz specjalnych pazurów posiada także spory zasób czarów. Co prawda dostępne są różne ich odmiany w zależności od levelu, jednak jest ich spora liczba i są naprawdę przydatnym elementem rozgrywki. Aby ukończyć poszczególne poziomy, wystarczy najczęściej dojść do końca levelu, ale co bardziej dociekliwi mogą pokusić się o zebranie specjalnych, bonusowych przedmiotów.

Wygląd graficzny programu nie jest może rewelacyjny, jednak wykonany jest bardzo klimatycznie. Niepełne oświetlenie niektórych elementów, warunki pogodowe w kilku levelach, groźnie wyglądający przeciwnicy, szczegóły w wystroju wnętrz i budowli powodują zadowolenie na twarzy gracza. Jedyne, do czego można się przyczepić, to trochę sztuczna animacja bohatera. Co do oprawy dźwiękowej, to także należy się autorom kilka słów pochwały. Efekty pogodowe, jęki zombich, skrzypienie desek, pluski wody – wszystko brzmi bardzo naturalnie i realistycznie. Nie mam też większych zastrzeżeń do muzyki, gdyż co prawda wydaje się trochę monotonna, ale w końcu ma kojarzyć się z prymitywnymi plemionami (tam-tamy i te sprawy...).

Podsumowując, gra jest udana, choć po pewnym dłuższym czasie może okazać się nieco monotonna. Poziom trudności nie jest wysoki, sterowanie łatwe, długość grania zadowalająca, oprawa nawet niezła – niby wszystko jest cacy. Mimo to, aby grę uznać za wybitną, czegoś zdecydowanie brakuje. Może serca...

Baron Jack



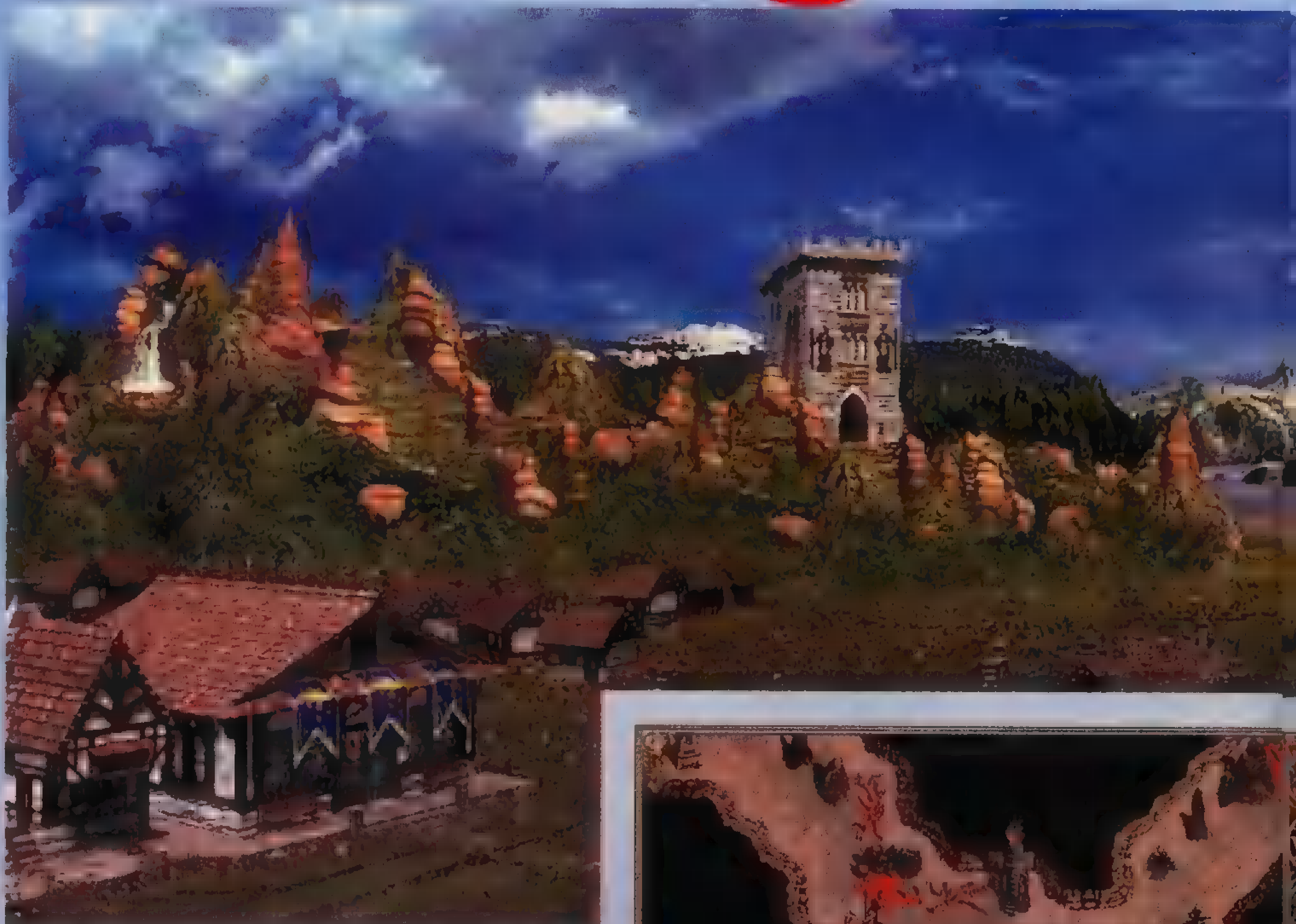

Grafika 84% Grywalność 75%
Oryginalność 65% Dźwięk 75%

Jak [redacted] „zapchajdziurę" przed LOK:SR najnowsza gra Eidosu wypada całkiem dobrze.

WERDYKT 75%

Heroes Of Might &

Robota recenzenta nie różni się praktycznie niczym od pracy jaką wykonuje saper. Coś tam sobie kombinujesz, rzeźbisz, a tu nagle bam! - wpadasz na minę...

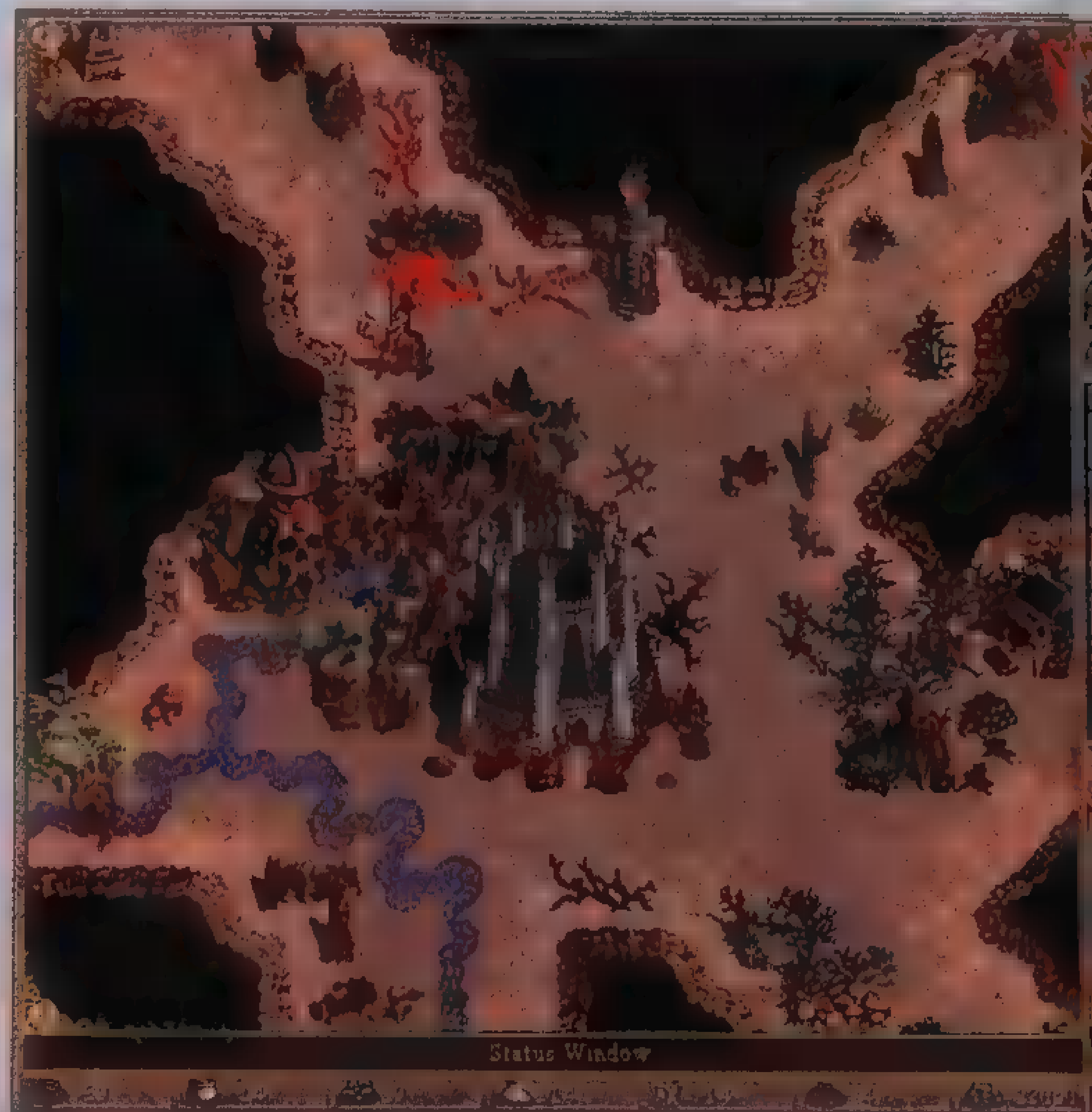


INFO

Wydawca:	3DO
Producent:	New World Computing
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Fakt, że recenzenci mają trochę lepiej. W razie wpadki (czytaj trafienia na kiepską grę) urazy pozostają jedynie na psychice, z saperami jest trochę gorzej. Nie będę tu rozstrzygał kwestii, czy lepiej żyć ze zwichrowaną psychiką czy bez rączek - faktem jest jednak to, że mi dotychczas jakoś udało się unikać wejścia na minę. Gdy dostawałem do recenzji „Heroes Of Might & Magic 3" trochę się obawiałem, czy nie będzie to ten pierwszy raz... Sami wiecie, ile sequeli zostało skopanych przez to, że komuś zachciało się wprowadzać w kolejnych częściach z określonej serii rewolucyjne zmiany. Na szczęście uniknięto tego w wypadku „Homm3" (yes!, yes!, yes!). Ta gra już po raz trzeci rzuciła moim cherlawym ciałkiem o redakcyjne ściany...





W Środku

„Heroes Of Might & Magic 3" to gra, którą można by nazwać „Heroes Of Might & Magic 2 Max", co w żadnym wypadku nie jest obelgą! Struktura rozgrywki pozostała dokładnie tak sama jak w poprzedniej części „Heroesów" (misje pojedyncze, 3 typy kampanii) , dodano tu po prostu całą furę bardzo przydatnych rzeczy oraz oczywiście przeprowadzono mały face lifting. Zacznijmy jednak od bebechów, bo przede wszystkim to jest interesujące dla każdego szanującego się stratega.

Jak już wspomniałem struktura rozgrywki pozostała dokładnie taka sama - gra jest podzielona na tury (aczkolwiek można wyznaczyć czas ich trwania), które wykonujemy na zmianę z komputerem (ewentualnie z innymi ludzkimi graczami). Akcja osadzona jest podobnie jak poprzednio w klimatach fantasy, tak więc spotkamy się z gadami takimi jak trolle, lizardy, szkielety, palladyni, lichy, smoki oraz wieloma innymi, pojawiającymi się w grze po raz pierwszy. Nasze wesołe brygady nie mogą obijać się samodzielnie - musi przewodzić im bohater, który w miarę odbywania kolejnych potyczek zdobywa coraz większe doświadczenie oraz artefakty dopalające jego cechy fizyczne. Właśnie z bohaterami związana jest jedna z ciekawszych innowacji - w „Homm3" nasz konusek potraktowany jest bardziej rolpejowo. Gdy wejdziemy do jego menu, otwiera się interface rodem z rasowego erpega: wizerunek machosa otaczają sloty, w których możemy umieszczać różne typy artefatów, począwszy od mieczy, poprzez tarcze, ubrania i hełmy, a skończywszy na łańcuchach i tym podobnych gadżetach. Dodatkowo u dołu ekranu znajduje się inventory, w którym możemy przetrzymywać artefakty aktualnie nie używane. Jest to naprawdę wspaniałe rozwiązanie - nie można przecież mieć na głowie dwóch hełmów o różnych parametrach magicznych. Dzięki niemu możemy je podmieniać w zależności od wymogów sytuacji. Rewelka! Ponadto warto nadmienić, że bohater może założyć na siebie jednocześnie więcej artefaktów niż poprzednio!

Innym bardzo ciekawym, dotychczas nieznanym rozwiązaniem, jest możliwość podzielenia wojsk. Jest to bardzo wygodne w wypadku gdy np. ścieramy się z łucznikami, a w naszej drużynie jest jedna wielka liczebnie i bardzo mobilna armia jakiś kolesiów. Można podzielić ją np. na trzy mniejsze, podejść nimi do łuczników, tym samym kompletnie blokując im możliwość strzelania. Nie ukrywam, że brak tej opcji był dla mnie poważnym mankamentem poprzedniej części.

Kolejnym tym razem bardzo znacząco wpływającym na sposób przeprowadzenia rozgrywki czynnikiem jest





Magic 3

terów w zapasy amunicji (jest to o tyle ważne, że w „Homm3" naszym wojskom mogą się one wyczerpywać!), namioty „odnowy biologicznej" :-), dodające sił naszym wojskom w każdej turze walki oraz machiny wojenne, czyli balisty. Ten aspekt „Heroes Of Might & Magic" rozrósł się w stopniu największym - sądzę, że nie ma co tu wypisywać nazw nowych jednostek oraz budynków, najlepiej zobaczyć to na własne oczy... Podsumowując stronę merytoryczną gry: full jednostek, duże mapy, eksploracja na maksa, duże zróżnicowanie budowli, katorżnicze kampanie, edytor (czyli dwa razy więcej zabawy!) oraz rozbudowany tryb multiplayer. Trzeba coś więcej dodawać? Mnie zatyka już teraz, a przecież to jeszcze nie koniec...













Niezły Widok

Najbardziej rzucającą się w oczy zmianą jest oczywiście grafika - po pierwsze większość obiektów na mapie i w mieście jest obecnie wyrenderowana. Jest to rzeźba najwyższej klasy. Osobiście myślałem, że w wypadku „Heroesów" polepszenie poziomu grafiki jest rzeczą niemożliwą. Jak się okazało, byłem w wielkim błędzie. „Heroes Of Might & Magic 3" wygląda naprawdę rewelacyjnie! Zamiast zachwytów, proponuję Wam obejrzenie zamieszczonych na tych stronach screenów. Ciekawostką jest jednak to, że z podobnym rozmachem twórcy „Homm3" podeszli do aspektu dźwiękowego - muzyczka jest niezwykle klimatyczna, a co najważniejsze wysokiej jakości (kolejna ciekawostka - zastosowano format MP3...). Jeśli dodacie do tego wspaniale renderowane animacje, możecie zareagować już tylko w jeden sposób: nocniki pod siebie i dalejże, robimy siusiu...

A Ogólnie...

No cóż, „Heroes Of Might & Magic 3" to gra naprawdę bombowa (uwaga!!! „hirosi" będą w Polsce w pełni zlokalizowani - udział w udźwiękowieniu będą brali m.in. Dorota Chotecka, Radek Pazura, Roch Siemianowski oraz Jakub Badach!!!). Jej zaletą jest niewątpliwie elastyczność - tak naprawdę może grać w nią każdy, nie tylko brodaty strateg... Moim zdaniem jest to jej jedyną, co prawda małą, ale jednak wadą. „Homm3" jest tak naprawdę grą bardzo prostą od strony taktycznej. Rozgryzienie mechanizmów taktyki komputera, nawet na najwyższym poziomie zajmie przeciętnie rozwiniętemu graczami najwyżej 2-3 godziny. Oczywiście sama gra wyrwie nam z życiorysu dużo, dużo więcej czasu. Rozległość scenariuszów, bardzo dobry tryb multiplayer (hot seat, LAN, Internet), niezwykły klimat fantasy, wspaniałe, dalekie od zręcznościowych klimatów walki, wątek fabularny oraz potężny motyw eksploracji spowodują, że zawalicie sobie sporo tzw. ważnych spraw codziennych. Ale w tym wypadku gra jest naprawdę warta świeczki...

Suicide

wprowadzenie czegoś w rodzaju granic. Każdy z graczy może swobodnie przemieszczać się po określonym rejonie, ograniczonym naturalnymi przeszkodami (las, góry, woda). Z owego terenu istnieje tylko jedno wyjście - przez bramy, które można (ale oczywiście nie trzeba!) obstawiać swoją załogą. W ten sposób gracz, jeśli obstawi silnie takie przejście swoją brygadą, nie musi się obawiać podejścia wroga pod zamek oraz podjazdowego odbierania miejsc, w których produkowane są zasoby niezbędne do budowania innych struktur. Trzeba przyznać, że ten pomysł jest niezwykle trafiony! Następną interesującą innowacją jest występowanie luźno położonych sklepów oferujących nietypowy asortyment. W „Homm3" zamiana surowców na inne lub na pieniądze możliwa jest wyłącznie w mieście. Sklepiki położone poza nimi dają znacznie ciekawsze możliwości - jeśli tylko nas na to stać możemy zakupić w nich (lub wymienić za surowce naturalne) artefakty! W ten sposób bardziej zamożniejsi gracze nie muszą wdawać się w ciągłe naparzanki!

W „Heroes Of Might & Magic 3" znacznie bardziej niż dotychczas widać różnice między typami bohaterów, a co za tym idzie typami miast w jakich ono zamieszkują (warto dodać, że przybyli nowi, jak np. demoniacs, inferno, beastmasters). Podobnie jak w poprzednich częściach określony typ zamku ma swoje oryginalne jednostki, które mają swoje (warto dodać, że nie identyczne) odpowiedniki w innym. Nowych jednostek jest naprawdę bardzo dużo - oto tylko kilka pierwszych z brzegu przykładów: diabeł, anioł, piekielne psy, behemoty, ważki, mroczni rycerze, ogniste demony, demony klasyczne, piekielni troglodyci, beholdery, manticory oraz wiele, wiele innych. Wszystkie je można budować oraz upgradować. Podobnie jest z budynkami w miastach - poza tym, że sporo ich przybyło obecnie są bardziej charakterystyczne dla danej rasy. Przykładowo, inferno mogą budować bramy teleportujące wojsko z miasta do miast, a undedzi wielki dymiący komin przysłaniający tereny wroga „mgłą wojny". Istnieje również możliwość wybudowania domku, dzięki któremu co turę będziemy otrzymywać bonusowy surowiec (oczywiście jego rodzaj jest uzależniony od rasy), przesyłać wojska do bramy lub wyposażać boha-

> *„Heroes of Might & Magic 3" od strony merytorycznej jest po prostu oszałamiający.*

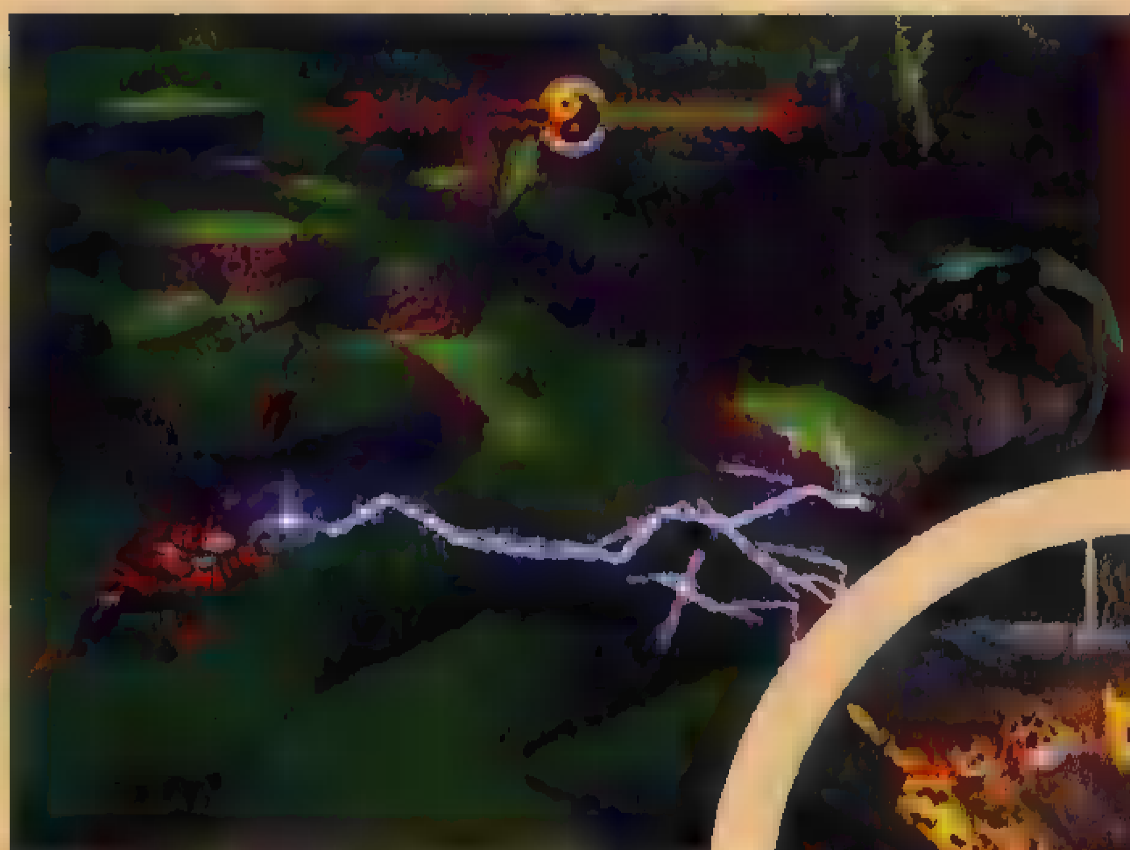


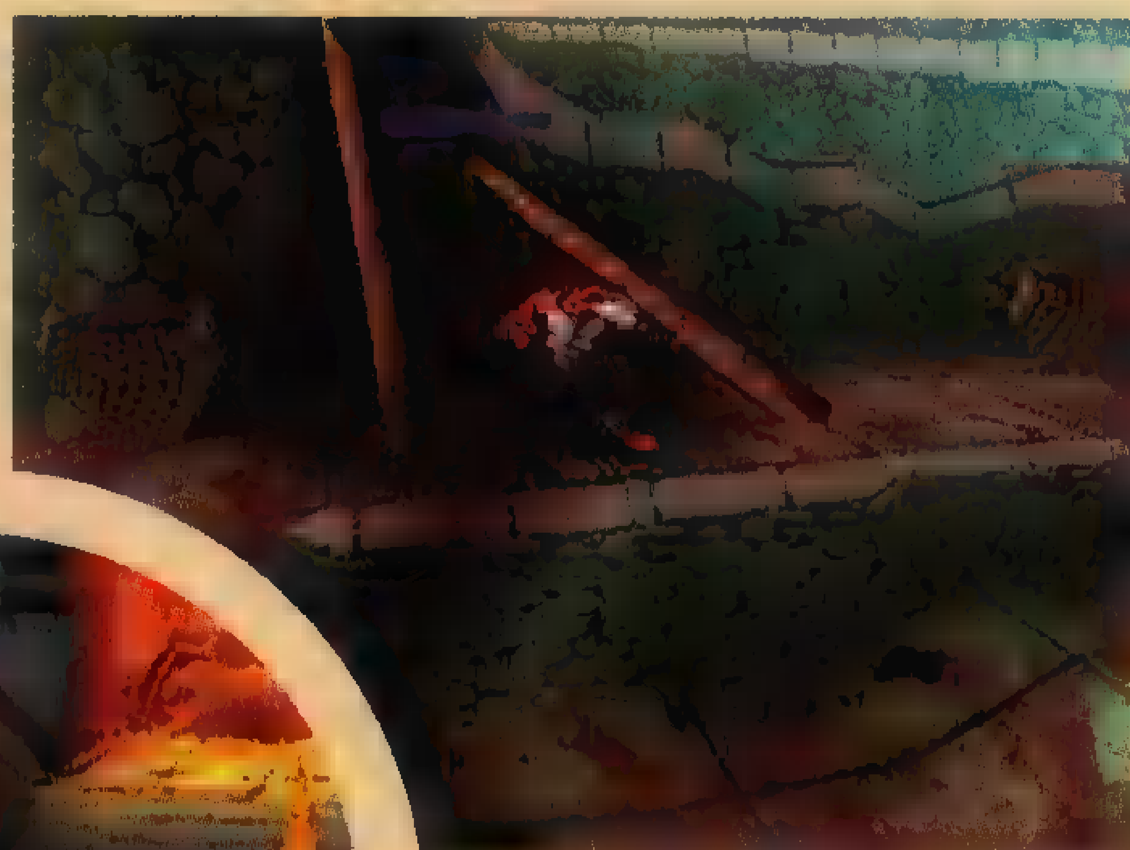
Grafika 94% Grywalność 95%
Oryginalność 60% Dźwięk 92%

Wspaniała gra warta każdych pieniędzy i strawienia każdej ilości wolnego czasu!

WERDYKT **92%**







Ta noc była dla mnie wyjątkowo paskudna, gdyż zupełnie nie wiedziałem co mam ze sobą zrobić. Podczas, gdy moja dziewczyna chrapała jak najęta, postanowiłem strzelić sobie piwko, lecz w ślady za nim poleciały jeszcze dwa następne.

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Jeśli szukasz porządnego chodzonego mordobicia na PlayStation, to „T'ai Fu" może być dla Ciebie jedynym rozsądnym tytułem.

T'ai Fu

Niestety, nawet to nie mogło wybawić mnie z totalnej depresji spowodowanej kompletnym zawaleniem kolokwium. Zrezygnowany i zrozpaczony zasiadłem przed poczciwym telewizorem i włączyłem sobie moje wysłużone już PlayStation. Nie wiedziałem jednak, że znajduje się w nim płytka z „T'ai Fu".

Dawno, dawno temu pewien Król Smoków wybił wszystkich przedstawicieli z tajemniczego klanu Kung-Fu i zrabował wszystkie majątki, które posiadali. Nie wiedział jednak o tym, że jeden potomek owego klanu, czyli mały tygrysek, przetrwał jego najazd. Ów tygrysek noszący dumnie imię T'ai wychowywał się pod okiem mistrza Kung Fu i pilnie uczył się wschodnich sztuk walki. Gdy już podrósł i nauczył się walczyć, postanowił wyruszyć w świat w poszukiwaniu swojego spadku, zemsty i honoru.

„T'ai Fu" jest najnowszą produkcją wywodzącą się ze stajni Activison. Reprezentuje ona dumnie gatunek chodzonych mordobić. Cóż, muszę już na wstępie nadmienić, że jest to w chwili obecnej najlepsza gra w swoim gatunku na PlayStation. Graficznie gra prezentuje się naprawdę wspaniale. Nareszcie mogłem zobaczyć w akcji nową technologię zwaną Morph-X. Muszę powiedzieć, że oczy mi wyszły z orbit i obróciły się trzykrotnie. Dlatego też wszystkie postacie, teren gry oraz przedmioty są przedstawione w pełnym 3D i to w podwyższonej rozdzielczości. Wszystkie etapy są wprost bajecznie kolorowe, można nawet zaobserwować mech porastający skały. Od razu rzuca się w oczy jak bardzo autorzy się napracowali, aby poziomy nie były nudne. Pełno w nich śmiertelnych pułapek, czyhających na Twoje życie przeciwników, wzniesień, oraz całe mnóstwo innych niebezpieczeństw. Nasz bohater został zrobiony z przyzwoitej ilości wieloboków, co umożliwia mu naprawdę bardzo dobry wygląd i niezłą animację. T'ai w odróżnieniu od swoich krewnych porusza się na dwóch tylnich łapach, co umożliwia mu walkę górnymi partiami ciała. Tak, tak! Jego ostre jak brzytwa pazurki są w stanie pociąć na najdrobniejsze kawałeczki każdego przeciwnika. T'ai może także używać do walki swoich nóg, które są szczególnie przydatne przy bardzo efektownych kopniakach z wyskoku. Dodatkowym smaczkiem w grze jest to, iż oprócz wymienionych ciosów nasz tygrysek może posługiwać się całkiem niezłym, a co najważniejsze bardzo ostrym i skutecznym uzębieniem. Etapy w grze są wręcz niesamowicie zaprojektowane. Po prostu kolorowe, długie, niebezpieczne i co najważniejsze bardzo ciekawe. Muzyka w grze bardzo nawiązuje do reszty i ogólnie całego klimatu gry. Wszystkie dźwięki w grze zostały zrobione na dość przyzwoitym poziomie, można nawet usłyszeć jak nasz tygrysek po celnym ciosie warczy.



Ów tytuł postanowiłem porównać z „Fighting Force" ze stajni. I muszę powiedzieć, że "T'ai Fu" dystansuje produkt Eidosu o parę długości. Ma znacznie lepsze poziomy, o wiele lepszą grafikę i bardzo fajową muzyczkę i odgłosy dźwiękowe. Z tego co pamiętam „Fighting Force" był po prostu nudny, nudny i jeszcze raz nudny. „T'ai Fu" to naprawdę bardzo dobra gra. Ciekawy pomysł (biorąc pod uwagę fabułę i naszego bohatera) i bardzo dobre wykonanie. Jednak ponoć gier bez wad nie ma. Tak jest w przypadku omawianej gry też działa ta zasada. Otóż zapisać stan gry możesz tylko pod koniec każdego etapu. No i to by było na tyle. Polecam z całego serca i biegiem do sklepu. ***Rafuls***

Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

„T'ai Fu" jest w chwili obecnym najlepszym chodzonym mordobiciem na rynku. Koniecznie biegnij do sklepu.

WERDYKT 89%

FA Premier League Football Manager 99

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95



Ostatnio ujrzało światło dzienne kilka menedżerków piłkarskich. Niestety w Polsce można było do niedawna zagrać tylko w „Championship Managera 2 97/98" firmy Eidos. Rzecz smutna lecz prawdziwa.

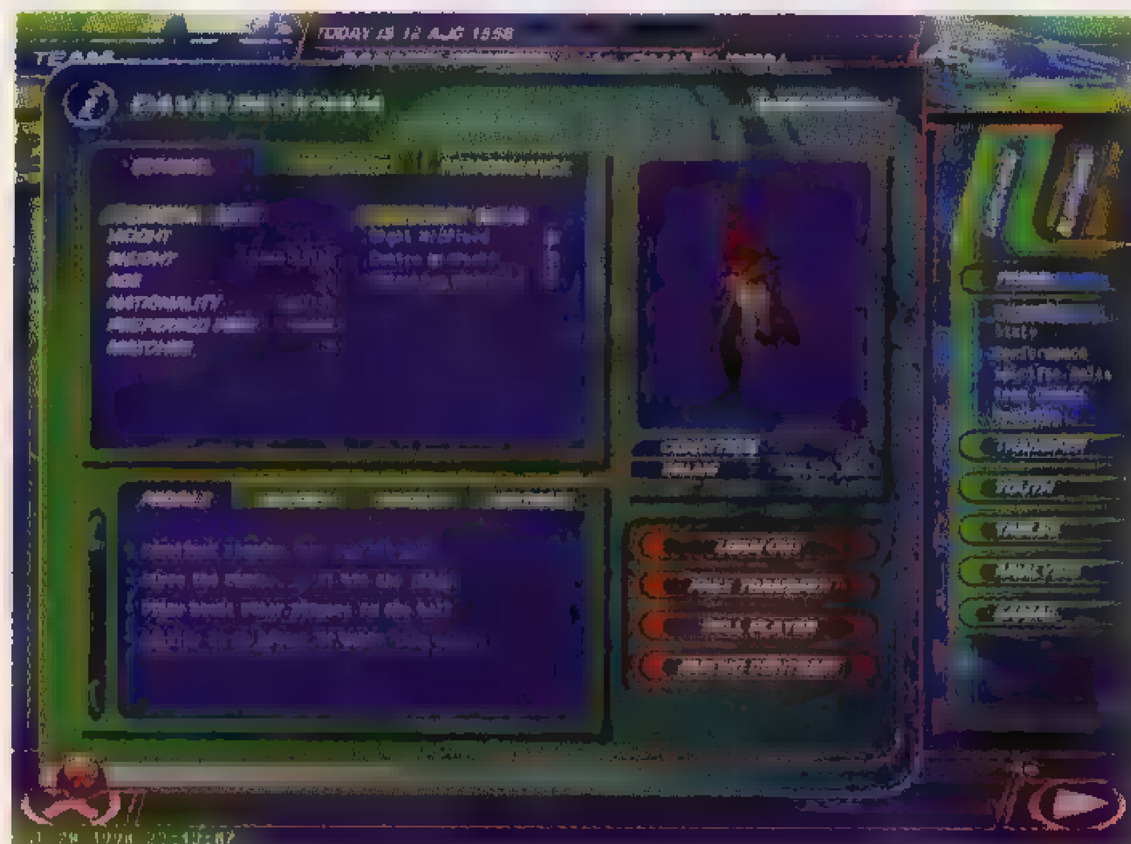
Oczywiście, wstęp jest troszeczkę zgryźliwy, ale rzeczywiście ludzi, którzy się interesują tego rodzaju grami traktuje się trochę niepoważnie. Bo jedna gra w przeciągu jednego roku to chyba zdeczka przesada. Wszystkiemu jest winny ten nasz nienormalny rynek gier komputerowych, na który narzekają także dystrybutorzy i tym tłumaczą niesprowadzanie niektórych tytułów. Szkoda.

Niedawno się jednak okazało, że jest drugi tytuł, który w tym roku ujrzy światło dzienne. Jest nim produkcja EA Sports „F.A. Premier League Football Manager 99". Tytuł trochę przydługi, ale jest to związane z kupnem praw do Ligi Angielskiej przez producenta i próbowaniem w ten sposób podniesienia prestiżu gry. Ale przecież nie szata zdobi człowieka i my gracze tak łatwo omamić się nie damy.

Gra rozpoczyna się niekulawym filmikiem (nieźle pokazany klimat gry), przy którym można się nieźle zagrzać. Później trzeba ustawić w opcjach parę elementów (uważnie należy przeczytać instrukcję do gry) takich jak:

– wirtualni menedżerowie, którzy mogą nas odciążyć z paru spraw (nie wchodzi w to wychodzenie do ubikacji) m.in. treningu, ustalania składu i ustawienia zespołu na boisku oraz paru opcji biznesowych. Jest to wszystko o tyle ważne, że określamy zakres praw i obowiązków, broń Boże nie wynikających z założenia rodziny, za jakie będziemy odpowiadać w klubie. Przy tym należy pamiętać, że tam gdzie za nas będą pracować menedżerowie, nie będziemy w ciągu gry mieli wstępu. Oczywiście można to obejść, ale trzeba wiedzieć, że na początku nie należy się zbytnio przemęczać, bo może to zaszkodzić dalszej naszej współpracy z programem.

– wyświetlanie meczu. Niestety ważny element ze względu na czas rozgrywania jednego spotkania. Musimy się zdecydować, czy chcemy oglądać mecz w widoku 3D (trochę podobny do widoku z serii gier „FIFA"), czy z 2D (przesuwające się krążki), czy ograniczymy się do oglądania wyniku spotkania. Tutaj moją drobną sugestią jest obejrzenie jednego meczu w widoku 3D, później jednego 2D i ustawienie do grania opcję wyniku spotkania. Przez co zaoszczędzimy dużo czasu, a i kontuzji i kartek w tej ostatniej opcji jest jakby mniej (taka mała wpada programistów).



Po przebrnięciu przez opcje i wyborze klubu, ukazuje nam się menu podzielone na dwie części: biznesowe i treningowe (tu jest też opcja transferów). Oczywiście wszystkie te okna wyglądają od strony graficznej bardzo dobrze, a i muzyka jest na tyle mało denerwująca, że wyłączyłem głośniki dopiero po trzech godzinach grania. Jeżeli gra wygląda od strony wizualnej nieźle, to od strony merytorycznej już o wiele gorzej. I tu się zawiodłem na twórcach tego programu, bo naprawdę parę rzeczy skopali. Pierwsza z nich, może mało istotna, ale w tej grze nie grają w ogóle reprezentacje narodowe. Trochę dziwne, ale prawdziwe. Druga to zupełny absurd i on mnie naprawdę załamał, czyli możliwość zakupu do trzeciej ligi angielskiej (licz jako czwartą w kolejności) takiego gracza jak choćby Jorge Cadete (reprezentant Portugalii), czy Caesar Sampairo (reprezentant Brazylii, uczestnik ostatnich Mistrzostw Świata). Myślę, że to może obejść się bez komentarza. Kolejne sprawy, które rzuciły mnie o podłogę to: brak historii występów poszczególnych zawodników (program zlicza tylko ilość meczy rozegranych w ciągu naszej gry), właściwie jedną taktyką można wygrać ligę angielską i Ligę Mistrzów (niezły motyw). Oczywiście tych błędów jest trochę więcej, ale nie można być tylko czepliwym, bo gra nie posiada samych byków. Za duży jej plus należy uznać opcję rozbudowy stadionu. Jest ona zrobiona zawodowo, bo oprócz powiększania stadionu, możemy instalować urządzenia polepszające stan naszej murawy, oraz wokół stadionu wybudować np. basen, hotel, klub kibica, boiska treningowe i parę innych budyneczków (brak domu publicznego, czy pijalni piwa). Ale przede wszystkim możemy oglądać wirtualną panoramę stadionu i terenów wokół niego. Wygląda to po mistrzowsku!!! Przynajmniej wie człowiek na co wydaje kaskę i czuje się jakby bardziej związany ze swoim klubem. Inny plusik to bez wątpienia negocjacje z piłkarzami. Czasami naprawdę trzeba się napocić, aby kogoś dobrego pozyskać, np. taki Alan Shearer to kontrakt około 110 tys. funtów tygodniowo!!! Do niewątpliwych plusów należy zaliczyć wcześniej omówioną opcję wirtualnych menedżerów. A także prawdziwe nazwiska piłkarzy, fajnie rozwiązane opcje biznesowe oraz czasami przydatne wykresy m.in. frekwencji na meczach (bardzo czytelne).

Niewątpliwie jest to tytuł godny uwagi. A przy naszym nienormalnym rynku komputerowym, gra naprawdę warta polecenia, bo wciąga na długie wieczory (można nawet zapomnieć o seksrandce). Tych, których znudziłem, naprawdę przepraszam! ***Michał***

Grafika 90% Grywalność 80%
Oryginalność 70% Dźwięk 65%

Lubisz obracać pieniążkami, rajcuje Cię klimat takich gier, to biegnij do najbliższego sklepu z grami i kup ten tytuł!!!

WERDYKT 75%



Wargasm







Znana z super-realistycznych symulatorów firma DID chce nam przedstawić swą kolejną grę. Oto ewolucyjne rozwinięcie ich dotychczasowych pomysłów, oto kolejne podejście do tematu gry wojennej, oto... zręcznościówka?

INFO

Wydawca:	Infogrames
Producent:	DID
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, Karta 3D, Win95

Jeśli pominiemy dość prowokujący tytuł i oryginalną kampanię promującą „Wargasm" na zachodzie, to można by powiedzieć, że najnowsza gra twórców „EF 2000" i „F-22 ADF" trafia do rąk graczy dość nieoczekiwanie. Nie było żadnych spektakularnych zapowiedzi, przesuwanych pięć razy terminów premiery, czyli całej atmosfery „hype", jaką się dziś tworzy wokół wchodzących na rynek tytułów. „Wargasm" wtargnął na półki sklepowe dość gwałtownie i z tą samą gwałtownością przyjęty został przez większość zachodniej prasy, zbierając przychylne komentarze i znakomite oceny. Czyżby więc ludzie z DID odkryli sposób na zrobienie gry dla mas, a nie tylko wąskiego grona wielbicieli hardcore'owych symulatorów?

Wojna Gatunków

„Wargasm" to zadziwiający misz-masz taktycznej gry wojennej z elementami symulatora oraz poważnej dawki strzelania (do szczęścia zbrakło chyba tylko gry w golfa). Sam pomysł bynajmniej nowy nie jest, wykorzystali go już między innymi autorzy tak niezłych produkcji, jak „Battlezone" czy "Urban Assault". DID dorzuca dziś swój kamyczek do rozrastającego się wciąż ogródka „nowych" strategii RTS, które już wkrótce (podobno) mają zdominować rynek. Pozwalają one nie tylko przesuwać anonimowe jednostki w ładnie wymodelowanej scenerii, ale też w każdej chwili dają możliwość wskoczenia w dowolną z nich, aby jako odważny piechur, zdolny czołgowy Zenek, tudzież pilot, samemu przeważyć szalę bitwy na naszą korzyść. Takie właśnie połączenie jest oczywiście z założenia dość intrygujące, jednak sprawia recenzentom poważne problemy, gdyż właściwie nie wiadomo, jak takie „cuś" jednoznacznie zakwalifikować i ocenić. Strzelanka? Symulator? Strategia? Myślę jednak, że w tej sytuacji najlepiej będzie po prostu brać pod uwagę „Wargasm" jako całość, jako grę, do której zasiada przeciętny gracz bez specjalnych preferencji gatunkowych, lubiący po prostu produkty dobre. A nie da się ukryć, że „Wargasm" dobry jest.

Wojna Światowa

Tradycyjnie już główne menu odsyła do mapy kampanii bądź pozwala nam zacząć niezobowiązujące strzelanie na punkty (Instant Action). Jest też oczywiście trening, konfiguracja ogólna grafiki, dźwięku i tym podobnych oraz multi-player, jednak z oczywistych względów interesuje nas najbardziej pierwsza wspomniana możliwość. Wybierając ją przenosimy się do mapy świata, gdzie typujemy kontynent znajdujący się w sferze naszych zainteresowań. Wraz ze szczegółową mapą dostajemy informacje wywiadu o spodziewanym oporze przeciwnika, jego zaawansowaniu technicznym i liczebności. Na początek proponuję nie porywać się z motyką na słońce i wybrać sobie coś spokojniejszego (Afryka, Ameryka Południowa), tym bardziej, że ilość i jakość jednostek, którymi na początku dysponujemy, nie jest zbyt wielka, a musi nam ich wystarczyć na cały konflikt. Podbicie każdego z kontynentów to pasmo od 6 do 9 misji o zróżnicowanym stopniu trudności. Po ich pomyślnym wykonaniu







zajmujemy dane terytorium i przejmujemy złom, który pozostał po przeciwniku w jego magazynach.

Misje nie są specjalnie ambitne - najczęściej jest to zniszczenie jakichś strategicznych obiektów - magazynów, ośrodków dowodzenia, fabryk, koszar i tym podobnych. Czasem jednak zdarzają się chlubne wyjątki, które w miły sposób wymuszają na nas zmianę strategii - utrzymać dany punkt przez określoną ilość czasu, czy wytropić i zniszczyć konwój. W sumie nie można narzekać na brak atrakcji, tym bardziej, że każda z misji odbywa się często w innej porze dnia czy przy innych warunkach pogodowych, no i oczywiście, przy odmiennym ukształtowaniu terenu. Ma ono szczególnie duży wpływ na dobór jednostek, bo w wysokich górskich przełęczach inaczej radzą sobie (a właściwie nie radzą sobie wcale) ciężkie czołgi, a inaczej piechurzy.

Wojna Jest Prosta

Po dokonaniu odpowiedniego wyboru lądujemy wreszcie przy mapce obrazującej aktualną misję. Tak naprawdę nie spędzimy przy niej aż tak dużo czasu, pomimo iż to właśnie z niej wydajemy wszystkie rozkazy dotyczące ruchu naszych pojazdów. W praktyce już za chwilę wskoczymy za kierownicę dowolnego czołgu, transportera, śmigłowca lub żołnierza piechoty (kierownicę??), aby samemu ruszyć do boju. Pomogą nam w tym różnorodne widoki z kamer - zewnętrzne, wewnętrzne z perspektywy osoby pierwszej, osoby trzeciej i wreszcie panoramiczne - całej okolicy, w której akurat się poruszamy. Na mapę wracać będziemy dość często, ale tylko na chwilę, aby wydać jakieś dodatkowe rozkazy, czy lepiej zorientować się w aktualnej sytuacji na froncie.

Sterowanie wszystkimi pojazdami uproszczono maksymalnie, tak iż klawiszy jest naprawdę niewiele. Niemniej posiadanie zaawansowanego kontrolera wydaje się być mocno wskazane - celowanie działem kaliber 120 mm z pędzącego po wertepach Abramsa w stronę innego pędzącego (i strzelającego) czołgu staje się sportem ekstremalnym przy użyciu klawiatury. W sumie jednak ■■ sposób, w jaki wydajemy rozkazy w czasie walki, należą się ludziom z DID duże pochwały. Nie absorbuje on zanadto naszej uwagi, ■ przy tym pozwala w miarę szybko i sprawnie podjąć większość decyzji. W kwestii sterowania skopano jedynie system ruchów żołnierzy piechoty - nie dość, że robią to koszmarnie powolnie (naciśnięcie klawisza = jeden krok, przytrzymanie = żółwi bieg), to jeszcze nie potrafią zrobić kroku w bok (strafe). Powoduje to, że nasz wojak nijak do osłony przeszkód terenowych nie wykorzysta. Może się co prawda za nimi schronić, ale już wychylić się i „miotnąć" granatem w pobliski bunkier, nie ma możliwości. A to bardzo boli, bo właśnie on może jako jedyny skradać się praktycznie niepostrzeżenie. Szkoda też, że nie można sterować oddziałami bezpośrednio ■ widoku kamery - szybko przeciągając po nich i klikając myszą. „Wargasm" zawsze wymaga od nas przejścia do ekranu mapy, co kosztuje cenne zazwyczaj sekundy.





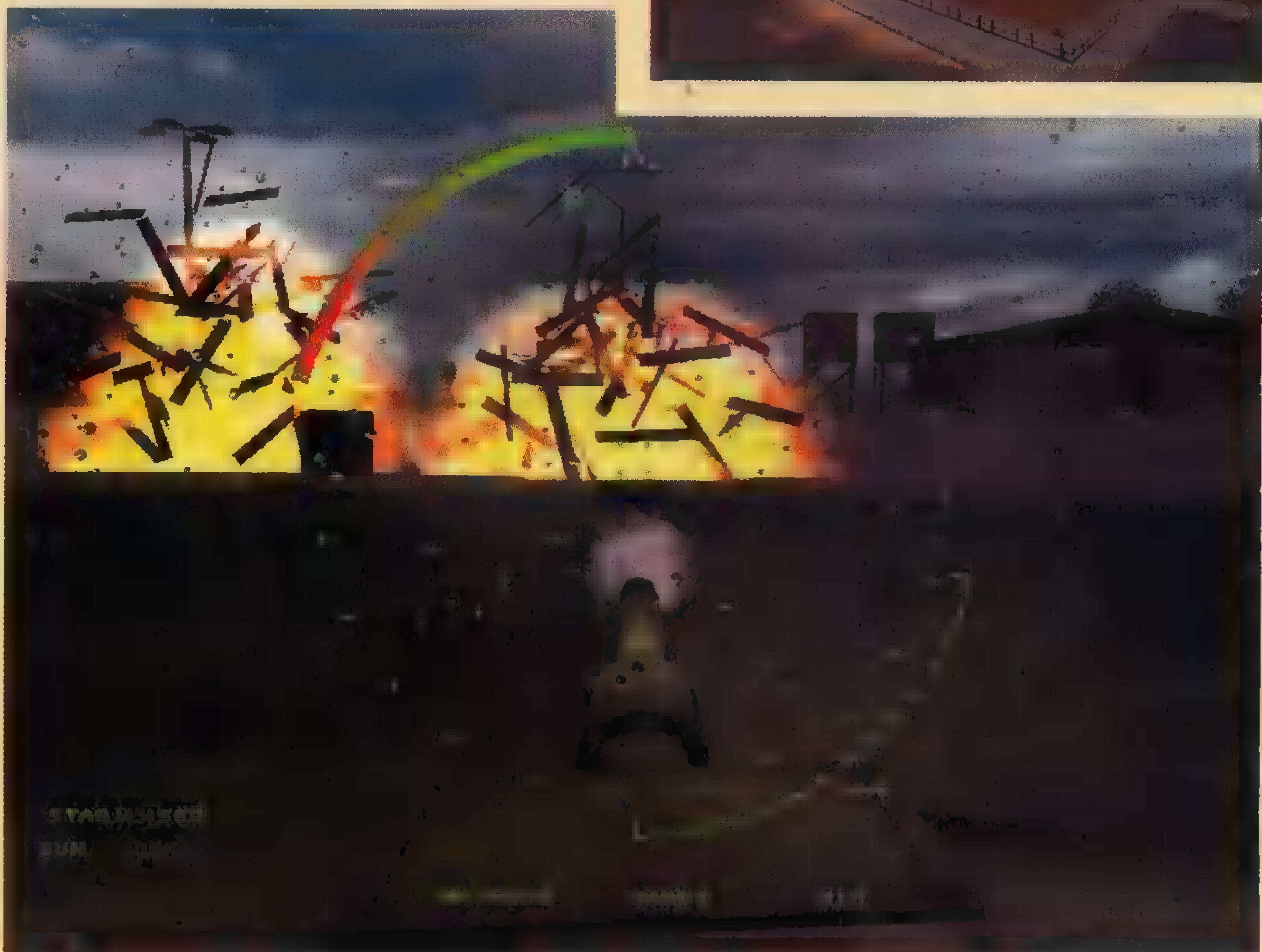
Błędy Na Wojnie

A skoro już o wadach gry mowa, to pozwolę sobie omówić je teraz, w środku recenzji, aby potem móc wrócić do pozytywów. Po pierwsze i najważniejsze - kulawieje mapa. Ta, na której wydajemy większość rozkazów, będąca ważnym elementem gry. Została przez autorów potraktowana po macoszemu. Jest nieczytelna, bardzo oględna, niewygodnie się ją przesuwa i przybliża, co może doprowadzić do szewskiej pasji. Wielokrotnie przed przygotowaniem ataku musimy bardzo dokładnie obejrzeć okolicę z kamer zewnętrznych, sprawdzając, czy właściwie to wzgórze, na które wjedziemy za chwilę, jest faktycznie tak wysokie, jak by to z mapy miało wynikać (no i często okazuje się, że nie jest, i vice versa). Kolejnym poważnym brakiem jest mała różnorodność jednostek. Czołg zawsze pozostanie czołgiem, szczególnie przy tak okrojonym realizmie, i co z tego, że mamy ich w „Wargasm" aż siedem modeli?





Jest jeszcze kilka rzeczy, które mogłyby być rozwiązane lepiej. Zabrakło moim zdaniem zmiennych warunków pogodowych. Owszem, mamy zmienną widoczność (mgła), ale jakże ciekawie byłoby walczyć w padającym rzęsiście deszczu czy śniegu. Na mapce, wśród malutkich ikonek symbolizujących każdy nasz pojazd, przydałoby się oznaczenie np. kolorem poziomu ich uszkodzeń. Jest ta informacja do „wykopania" ze statystyk, ale kto ma na to czas, gdy wpadniemy w pułapkę na moście? W ogóle na listwie przydałoby się jeszcze kilka bardziej rozbudowanych rozkazów (coś w stylu „Total Annihilation" na przykład). Jedź, stój i atakuj to jednak na dłuższą metę trochę za mało, jeśli chcemy się bawić w większą strategię. Niezbyt przypadła mi też do gustu zabawa w trybie multiplayer. Nie wiedzieć czemu zawsze polegała na stopniowym wyżynaniu się kolejnych zgrupowań jednostek, a kończyła się na dwóch czołgach, które toczą dziką i komiczną walkę kołową na środku polany, ostrzeliwując wszystko, tylko nie siebie. O wiele więcej satysfakcji dostarcza jednak zabawa w opcji kampanii.



Wojna Jest Ładna

Nadszedł czas, aby oprócz zawartości treściowej spojrzeć też na opakowanie naszej zabawy. Nadszedł też czas, aby powiedzieć Wam, dlaczego mimo wspomnianych przed chwilą potknięć i wypaczeń, gra otrzymuje tak wysoką ocenę... Grafika w „Wargasm" na początku nie robi zbyt dużego wrażenia - ot, poprawny engine 3D, który wyświetla nam ładnie pofałdowany teren, ubarwiony co jakiś czas krzaczkami, kamieniami i im podobnymi. Na planszy nie spotkamy raczej zabudowań w rodzaju cywilnych domostw, nie związanych z celem naszej misji, co należy poczytać za poważny minus. Pojazdy też nie są zbyt imponujące - widać co prawda wszelkie szczegóły (np. kręcące się gąsienice), ale zaprojektowano je z myślą o wojnie, są więc szare i nie wyróżniają się z otoczenia. Na szczęście przypominają dokładnie to, czym są w rzeczywistości, to znaczy że



ra, zobaczyć widowiskowe spotkanie dwóch oddziałów czołgów. Tylko tu będziesz się skradał niezauważenie po zboczu, aby dzięki opcji lornetki zdejmować krótkimi seriami załogę bunkrów, podczas gdy przeciwnik miota się zaskoczony, wieżyczki czołgów kręcą się, w poszukiwaniu kąsającego intruza.

Wojna Jest Fajna

Przyznam się szczerze, że nigdy nie miałem serca do produktów DID. Owszem, „EF 2000" i „F-22 ADF" były bardzo przyjemnymi grami. Można było polatać nad wspaniale wymodelowaną Skandynawią i wyczyniać akrobacje w wąskich fiordach. Można było zasiąść za sterami myśliwca i roznieść przeciwników w trybie „Instant Action", wreszcie zobaczyć, jak po katapultowaniu się na małej wysokości z pilota zostaje mokra plama. Niemniej, na takiej właśnie zabawie moje kontakty z symulacjami DID się kończyły. Nigdy nie miałem na tyle serca i cierpliwości, aby przewertować opasły podręcznik, wystartować w trybie realistycznym, lecieć przez godzinę w chmurach, wypatrując oczy we wskazania pięciu ekraników po to tylko, aby odpalić jedną rakietę i rozbić się potem przez najmniejszy błąd w czasie lądowania. Że o tankowaniu w powietrzu nie wspomnę... Pod względem grywalności zawsze sto razy bardziej podobały mi się symulatory z czasów pierwszej i drugiej wojny światowej, gdzie zamiast setek wskaźników i całej tej elektroniki dostawaliśmy czystą, drapieżną i wciągającą walkę.

„Wargasm" na swój sposób taką walkę właśnie nam oferuje. Instrukcję do gry ograniczono do minimum, klawiszologię opanować można w ciągu dwóch minut. Dalsze 10 minut zajmie nam poznanie realiów rządzących polem bitwy. Potem pozostaje już czysta akcja, znakomita i wciągająca. Przy podniosłych orkie-



każdy będzie mógł odróżnić „na oko" T80 od Leoparda. Przygnębiająca na początku szaro-burość wykonania zniknie jednak natychmiast, wraz z pierwszą potyczką z siłami enpla. Wtedy niebo rozświetlą serie z karabinów, dymy, smugi pocisków wystrzelonych z dział i helikopterów. Jednak największe wrażenie robią wybuchy, jedne z najlepszych, jakie do tej pory udało mi się oglądać. Trafiony obiekt rozpada się na dziesiątki fruwających w powietrzu kawałków, które giną gdzieś w spiralach ognia. Stojący w pobliżu pechowi żołnierze zostają odrzuceni z olbrzymią siłą na kilkadziesiąt metrów. Chwilę później kurz opada i na polu bitwy pozostaje tylko płonący wrak, rozciągający w powietrzu malowniczą chmurę dymu. Jeśli do tego dodamy jeszcze znakomite, wiszące nad polem walki ciężkie ołowiane chmury, czerwień zachodzącego słońca, wpadającą miejscami w fiolet, lub granatowe wieczorne niebo, przetykane miejscami gwiazdami - widowiskowość „Wargasma" bywa czasami wręcz imponująca (podobnie jak wymagania sprzętowe niestety - polecam P2 z Voodoo2).

Wojna Jest Wciągająca

Nie można też nie wspomnieć o muzyce, na którą składają się... instrumentalne utwory klasyczne. Ten prawdziwie nowatorski pomysł na początku zdaje się być nieco udziwniony, ale dość szybko zrozumiemy, że jest to strzał w dziesiątkę. Muzyka zaczyna grać delikatnie, gdy rozpoczynamy działania, oglądamy teren, w którym się znaleźliśmy, podglądamy cele misji (wszechobecna kamera daje nam taką możliwość, co notabene jest sporym ułatwieniem). Wraz z pojawieniem się jednostek wroga dźwięki w tle narastają, sekcje smyczkowe ustępują dętym, dynamizm się zwiększa, aby skończyć na ostrym odgłosie bębnów, znakomicie pasującym do odgłosów kanonady, w trakcie frontalnego ataku na zgrupowania przeciwnika. W „Wargasm" trzeba koniecznie grać w słuchawkach - tylko wtedy można poczuć te niezwykłe uderzenia adrenaliny, gdy cierpliwie obserwujemy przez lornetkę czołgi pilnujące fabryki (przez mgłę widać tylko niewyraźne sylwetki), a potem nagle widzimy dymek wyrastający z lufy jednego z nich, aby za chwilę usłyszeć świst pocisku tnącego powietrze, i skulić się, gdy rozerwie się tuż za naszymi plecami.

Dokładnie za to kocham „Wargasm" - za sugestywność i wielość doznań. Widziałem już wiele gier, które próbowały mnie przekonać, że właśnie jestem na polu bitwy, w środku wielkiego konfliktu. Tak naprawdę ta sztuka udała się niewielu, ale produkt DID z pewnością znajduje się w ich czołówce. Tylko tu odczujesz ten specyficzny rodzaj przyjemności, gdy z pobliskiego wzgórza obserwujesz wybuch 9 ładunków wybuchowych, które właśnie z narażeniem życia podłożyłeś w pobliskiej bazie. Tylko tu będziesz mógł kosić wynurzającą się z mgły piechotę wroga przy dźwiękach muzyki Wagne-



stralnych dźwiękach będziemy przedzierać się przez pola bitew, obserwować śmigające w powietrzu pociski, walące się na ziemię płonące wraki helikopterów, koszoną ogniem piechotę i dziesiątki pojazdów, rozbijanych w widowiskowych eksplozjach na drobne kawałeczki. Przy tym wszystkim gra wymaga od nas podejmowania decyzji taktycznych, gdyż samym strzelaniem na dłuższą metę zdziałamy niewiele. „Wargasm" jest przede wszystkim dobrze przemyślany i wyważony, dzięki czemu potrafi wciągnąć na bardzo długo. Te właśnie cechy, ■ także niezwykły klimat, pracują na jego wysoką ocenę. Już dziś DID zapowiada stworzenie drugiej części. I jeśli poprawią te kilka irytujących błędów, o których wspomniałem, można się spodziewać prawdziwej rewelacji. Będę na nią czekał z niecierpliwością. A na razie - ruszam na podbój świata. ***Piotres***

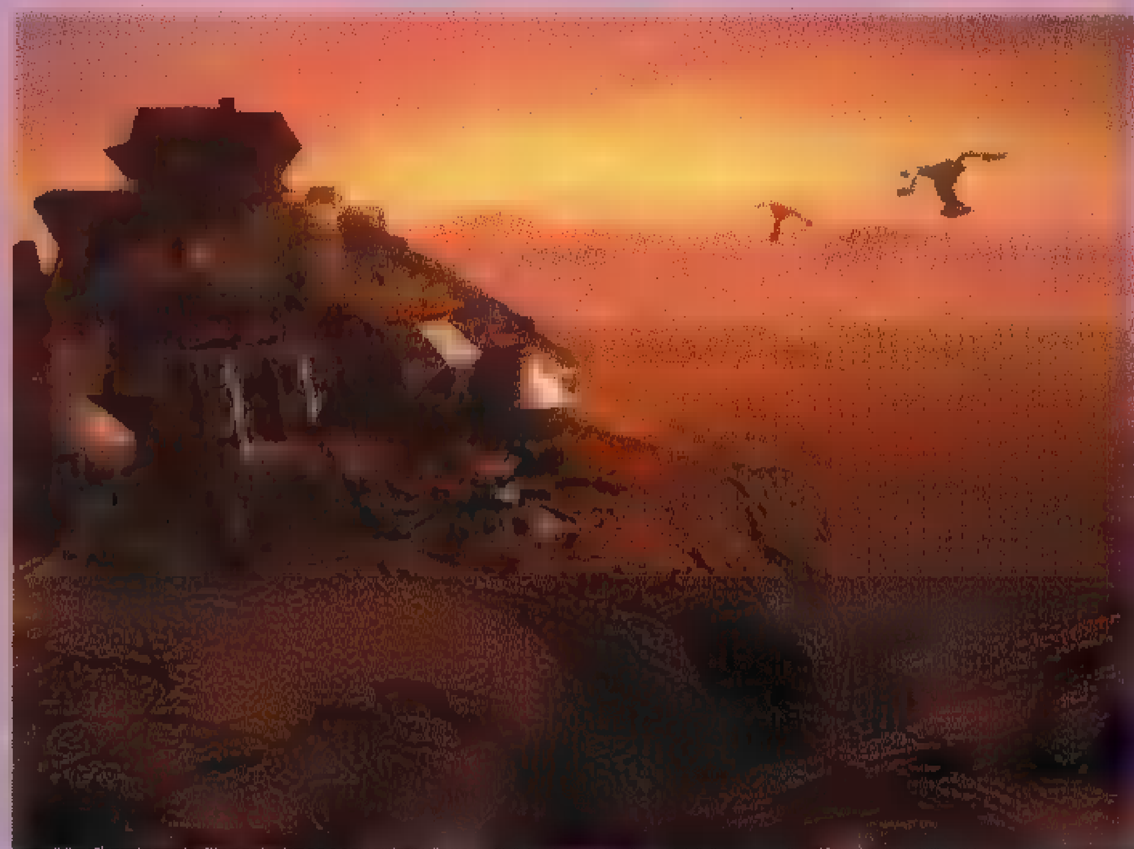




Grafika 80% **Grywalność 95%**
Oryginalność 90% **Dźwięk 85%**

DID sprawia, że komputerowa wojna w wydaniu „Wargasm" jest prosta, ładna i wciągająca.

WERDYKT **87%**







StarCraft: Brood War

INFO	
Wydawca:	Sierra
Producent:	Blizzard
Data wydania:	Już jest
Cena:	79.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, gra „StarCraft"

Przez ostatnich dwanaście miesięcy byłem świadkiem niesamowitej wręcz starcraftomanii, którą można było zaobserwować w Granecie, jak i Internecie. I kiedy wydawało się, że wszystko wróci do normy, na rynku pojawił się długo oczekiwany dodatek do „SC" - „Brood War", który sprawił, że wszystko zaczyna się od nowa...



Tak, tak miśki, Blizzard postanowił odkurzyć nieco Protosów, odświeżyć Ziemian i wesprzeć sfatygowanych Zergów. Ale nie uprzedzajmy wydarzeń... Po zniszczeniu Overminda w galaktyce zapanował pokój. Jednak po jakimś czasie przypomniała o sobie ciut zmutowana Kerrigan, która została sukcesorką władcy „Złychgłów". I wszystko zaczyna się od nowa, ale czy walka będzie miała taki sam przebieg?

Cała historia podzielona została na trzy związane ze sobą kampanie, po jednej dla każdej z ras. Po ukończeniu którejś z nich będziecie sobie mogli obejrzeć czadowe (podpisuję się pod tym obiema rękami) outro, dla którego warto będzie pobawić się troszkę z komputerem. Nie liczcie jednak na zbytnią łatwiznę, bo ludzie z Blizzarda spędzili nad podrasowaniem AI naprawdę dużo czasu. Misje stały się bardziej skomplikowane, a ich cel będzie się czasami zmieniać w trakcie trwania gry. Wasze oczy, przyzwyczajone do zalesionych, wulkanicznych, lub „bazokosmiczych" podłoży będą także musiały przyzwyczaić się do nowych światów np. pustyni, w której zatonęła kiedyś pokaźnych rozmiarów baza Terran. Na tej i innych planszach brykać będą zupełnie nowe jednostki; szeregi Protosów zasilą niewielkie myśliwce - Korsarze oraz Mroczni Templariusze, z których połączenia otrzymamy władającego potężnymi zaklęciami Mrocznego Archona. Ludzie dołączą do swojego arsenału wyjątkowo upierdliwe Walkirie - myśliwce wysyłające w stronę przeciwnika rój niekierowanych pocisków zamieniających go w kupę poskręcanej stali. Aby użyć „zmęczonym" piechurom, Terranie zaczęli szkolić medyków polowych, którzy połatają wszystko, co ma jeszcze siłę oddychać. Na koniec zostawiłem sobie Zergów, których chyba zbytnio rozpieszczono. Ich siły lotnicze wzbogaciły się o będącego mutacją Mutaliska Devoulera, który w pojedynkę jest w stanie pogonić nawet Protoski lotniskowiec. Drugim debiutantem jest Lurker - bliski kuzyn Hydraliska, który zakopuje się w ziemi i razi przeciwnika samemu pozostając niewidzialnym. Jakby te dwa potworki nie wystarczały, dopakowano jeszcze Ultraliska, który po ulepszeniu zmienia się w niesamowicie szybki i opancerzony czołg. Abyście mogli wyobrazić sobie, co owo stworzonko może zdziałać powiem tylko, że dwanaście sztuk roznosi w drzazgi dziewięćdziesiąt procent baz; pozostałe, nawet jeżeli przetrwają taką wizytę, nie będą w stanie zagrozić nikomu przez bardzo długi czas. Oczywiście wszyscy nowoprzybyli będą się mogli pochwalić pokaźną ilością tekstów, którymi będą Was raczyć, a w razie, gdybyście mieli już dość ścieżek dźwiękowych z „podstawki", dołożono jeszcze nowe kawałki muzyczne. I to by było na tyle. Mam nadzieję, że zrobiłem Wam apetyt na najmłodsze dziecko (czy raczej nową jego główkę) Blizzarda, bo taki miałem zamiar. „Brood War" to kawał naprawdę dobrze wykonanej roboty, jeżeli więc macie już „StarCrafta", to grzechem byłoby poskąpić grosza na tak smakowity kąsek. ***Kayakash***



Grafika 85% Grywalność 94%
Oryginalność 70% Dźwięk 87%

Jeszcze nigdy tak wielu zawdzięczało tak wiele tak niewielu :).

WERDYKT 85%

Worms Armaged







„Co!!! Załatwili Teodorka??? Zarządzam atak wściekłych krów!!!"

INFO

Wydawca:	Hasbro
Producent:	Team 17
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Worms. Tylko jedno słowo, a powoduje, że wszystkim graczom na całym świecie po plecach łażą ciary. Kto nie zna tego klimatu - rzucamy robaki na generowany losowo teren, dajemy im do garści przenajróżniejszą broń i każemy się z sobą naparzać. Che, che, ma to w sobie coś z oglądania rybek w akwarium, z tym że jest o wiele, wiele zabawniejsze...

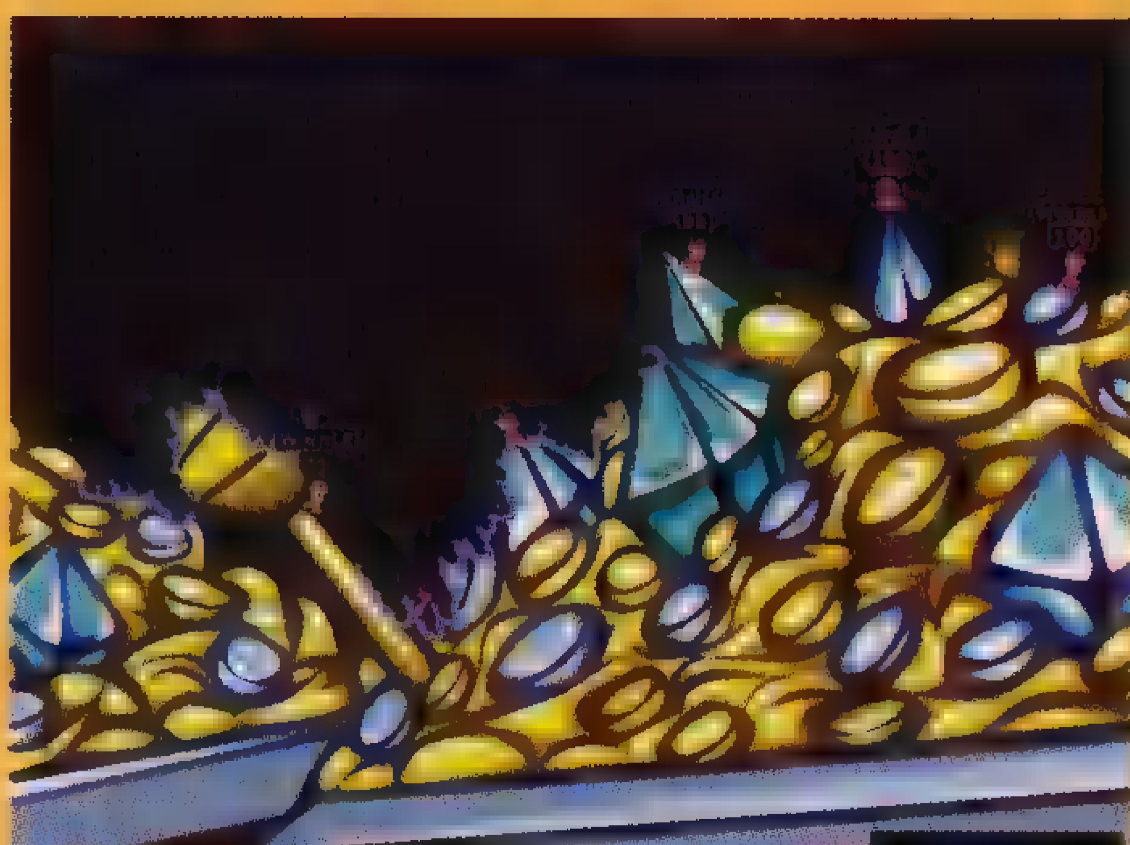
Wściekła Babunia

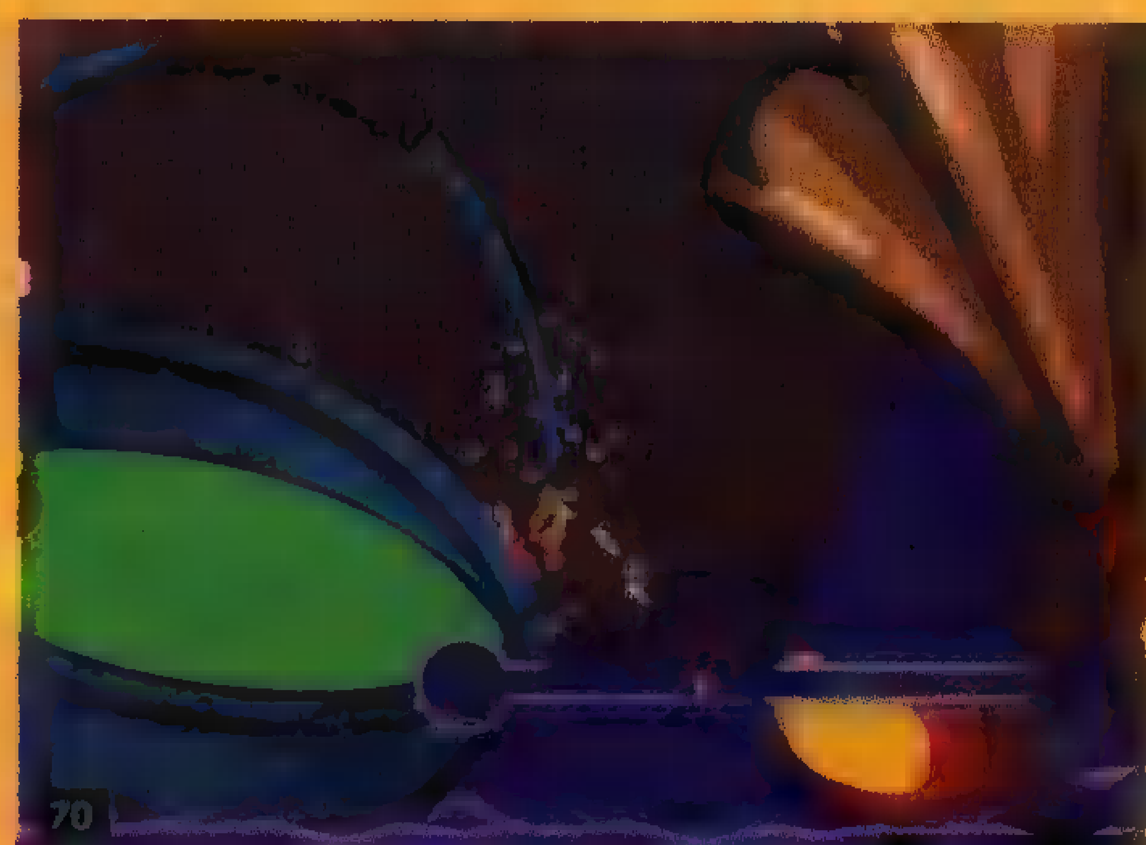
Ten sam klimat (zresztą co można tu było sknocić!) udało się zachować w najnowszej części „Robali" nazwanej romantycznie „Worms Armageddon". Podobnie jak w przypadku każdego dobrze przemyślanego sequela nie wprowadzono tu rewolucyjnych zmian, a jedynie dodano sporo nowych elementów, które w znacznym stopniu wpływają na jakość naszych doznań podczas rozgrywki. Idea rozgrywki pozostała taka sama, czyli prosta, co chyba w największym stopniu wpływa na grywalność „Wormsów". Jedną z najciekawszych innowacji jest naturalnie zestaw nowych broni. Od dawna podejrzewałem twórców „Wormsów" o - powiem to łagodnie - sprawny inaczej sposób spojrzenia na świat, ale teraz goście przeszli samych siebie. Przykłady? Proszę bardzo! Bojowa owca francuska - jedna z najbardziej niszczycielskich broni. Z nieba zlatuje pięć płonących owieczek, niszcząc wszystko na swej drodze... Napalm - unowocześniona wersja ataku lotniczego, przydatna szczególnie do niszczenia dobrze zakamuflowanych robaków. Skunks - atak toksycznymi gazami. W tym wypadku trzeba uważać, w jakim kierunku wieje wiatr (stara szkoła potyczek gazowych :-). Samonaprowadzający gołąb - mutacja pocisku samonaprowadzającego. Szalona krowa - efekt zakazu importu wołowiny z Anglii. Stado szalonych krów stanowi olbrzymią siłę niszczącą. Staruszka - wypuszczamy ją na spacer, a po kilku minutach naciskamy spację. Eksplozja niszczy wszystko to, co znajduje się w pobliżu... Jeśli komuś jest jeszcze mało może przeprowadzić „Hinduską Próbę Jądrową" (podziemny wybuch powodujący radioaktywny opad z nieba oraz niszczący teren). No i co? Słabo nie jest! Pamiętajcie, że to nie wszystkie nowości, a przecież jest jeszcze zestaw broni znany z poprzednich części... Jak widać poczucie humoru panów z Team17 przesunęło się w kierunku granic absurdu, co grze wyszło tylko na dobre.



Edytowane Pole Śmierci

Kolejną mocną stroną „Worms Armageddon" są jej możliwości konfiguracyjne. W najnowszej części „Robali" możemy zmienić praktycznie wszystko. Gracz ma możliwość pełnej edycji nie tylko terenu rozgrywki (można zaimportować stworzoną przez siebie mapę - gra akceptuje formaty BMP, JPG, GIF oraz TGA), ale również i składu. Ciekawostką jest to, że w grze zaimplementowano mnóstwo schematów dźwiękowych. Robaki potrafią mówić w wielu językach (jest również pol-





don



ski!), a ponadto mogą rzucać grypserą rodem z Brooklynu, gadać jak roboty lub przemawiać głosikiem słodkim, niczym amanci z filmowych romansów. Możliwość podstawiania różnorodnych banków sampli jest jednym z największych powerów „Worms Armageddon". Oczywiście poza efektami audiowizualnymi można zmieniać standardowe ustawienia, jak np. siłę początkową robaków, ich ksywki, czas trwania tury lub liczbę robaków w danym zespole. Krótko mówiąc „WA" ma wprost nieograniczone możliwości konfiguracyjne.

Totalna Zagłada

Naturalnie pozostaje jeszcze druga, równie ważna, strona medalu. Chodzi oczywiście o rozgrywki w trybie





multiplayer. Również pod tym względem najnowszym „Robakom" nie można zarzucić zbyt wiele. Jeśli tylko macie jakiegoś chętnego kumpla/kumpelę do zabawy tego typu możecie ją przeprowadzić w trybach: Hot Seat, w sieci lokalnej oraz przez Internet. Poza chorym poczuciem humoru jest to chyba najmocniejsza strona „Worms Armageddon" - nic nie daje takiej radochy jak zmagania z ludzkim przeciwnikiem stosującym cały arsenał dostępny w grze. Zalecałbym jednak zdecydowanie wykorzystanie opcji Hot Seat. Moim zdaniem wyzwala w graczach najwięcej emocji, a przecież o to w tym wszystkim chodzi! Kolejną atrakcją „Worms Armageddon" jest grafika. Zastosowano tu komiksową kreskę, co jeszcze bardziej podkreśla jajcarski klimat gry. Generalnie całość sprawia wrażenie cukierkowe, co być może nie wszystkim będzie odpowiadało. Oczywiście jak zwykle animacja naszych bohaterów jest wyśmienita - robaki poruszają się płynniutko, tak jakby były żywe. Gdy za długo zastanawiamy się przed oddaniem strzału, robią różne dziwne rzeczy (jak np. wcinają bliżej nieokreślone owoce lub walą głupie miny) i przynaglają nas za pomocą swych słodziutkich, niewinnych głosików. Tak naprawdę grafika nie różni się zbytnio pod względem jakości od części poprzedniej (występują nawet te same błędy - czasami po bardziej dynamicznej rozwalance malutkie fragmenty terenu wiszą sobie filuternie w próżni...), ale chyba nikt nie oczekiwał, że po ekranie monitora będą śmigały wyrenderowane paskudztwa!

Ocena „Worms Armageddon" początkowo wydała mi się sprawą dosyć skomplikowaną. Spójrzmy na

Jedyna, prawdziwa Komputerowa Gra Towarzyska...





fakty obiektywnie - gra tak naprawdę rozwinęła się pod względem dźwiękowym i merytorycznym (jeśli za takowy można w ogóle uznać liczbę i rodzaje broni...), jednak praktycznie pozostała w miejscu jeśli chodzi o ideę, sposób rozgrywki oraz grafikę. Problem jednak w tym, że mimo wszystko „Robaki" są nadal niesamowicie grywalne! To naprawdę zaskakujące. W czasie gdy sequele przechodzą rewolucyjne zmiany, a w najgorszym wypadku silnie ewoluują, „Worms Armageddon" pozostał w dużej mierze taki jak był! A że był naprawdę dobry, więc również i teraz można mówić o tej grze praktycznie w samych superlatywach. Zjawisko to można wytłumaczyć jedynie w ten sposób, że „Wormsy" zawsze były jedyną, prawdziwą Komputerową Grą Towarzyską. Dotąd nie spotkałem produktu, który by potrafił przynieść tyle zabawy w trybie multiplayer (dla rodzimych graczy niewątpliwą atrakcją jest istnienie trybu Hot Seat - odpadają wszystkie wydatki związane z modemem lub kartami LAN, w wypadku rozgrywek w sieci lokalnej). Gorąco polecam tę grę. Jest to produkt wart wydania taczek kasy! **Suicide**

Grafika 80% Grywalność 97%
Oryginalność 40% Dźwięk 80%

Stary, dobry, mocno podrasowany Worms. Klasa sama dla siebie!

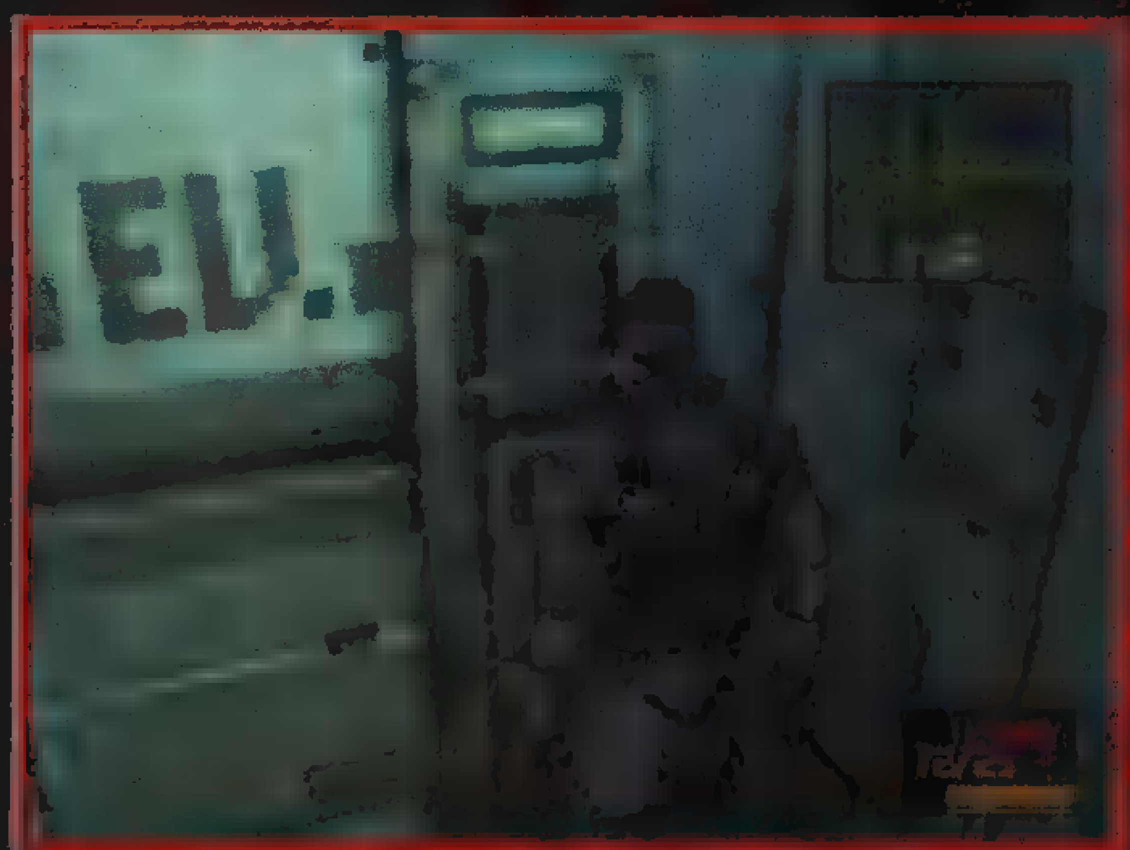
WERDYKT 90%





Metal Gear Solid





Historia tworzenia samego pomysłu gry jest mało ważna, ważny jest za to główny pomysłodawca i producent - Hideo Kojima. Facet ten jest odpowiedzialny za całą serię „Metal Gear" (a musicie wiedzieć, że gier z tej serii wyszło kilka, głównie na SNES), a więc i za „bohaterkę" dzisiejszej recenzji. Co jest w tym takiego niezwykłego? Otóż fakt, że człowiek ten starał się zrobić grę idealną. Miała łączyć w sobie dobrą grafikę, realistyczny dźwięk z ciekawym scenariuszem, wartką akcją i filmowym klimatem. Miała to być gra, dla której warto kupić PlayStation, dla której warto poświęcić kilka nocy i potem jeszcze opowiedzieć znajomym w pracy/szkole. I na nasze szczęście „MGS" jest taką grą.

INFO

Wydawca:	Konami
Producent:	Konami
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Jeśli przeglądacie nasze zapowiedzi, to zapewne możecie wyczuć sposób, jakim są one pisane - większość z gier to potencjalne przeboje, niepowtarzalne produkcje, bezapelacyjne hiciory. Jak się potem jednak okazuje, tylko część z nich zdobywa czołówki list przebojów. „Metal Gear Solid" jest na pewno jedną z takich gier.

Kto Jest Kim?

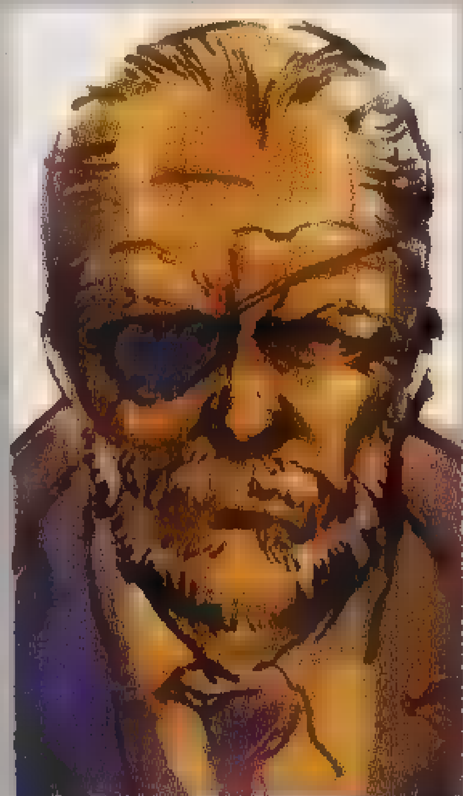
Bohaterem gry jest Solid Snake, były komandos, który z powodu otrzymania bardzo ważnego zadania zostaje poproszony o wykonanie jeszcze jednej misji. Jest najlepszym specjalistą na świecie, człowiekiem do najtrudniejszych zadań. Jeśli wszystkie środki zawodzą wysyła się jego. Naszym głównym wrogiem jest Liquid Snake, dawny kolega Snake'a z oddziału Fox Hound, obecnie dowódca terrorystów. Zarówno głównemu bohaterowi, jak i Liquidowi pomaga sporo ludzi, wśród których będą zarówno naukowcy, żołnierze, jak i wyszkoleni specjaliści w zabijaniu. Ciekawostką jest to, że w „MGS" nie są to tylko kolejni przeciwnicy czy przyjaciele na drodze do zwycięstwa, ale dobrze odegrane role drugoplanowe, które podkreślają zawiłość scenariusza, mają własną historię i charaktery. Z każdą z tych postaci Snake zamieni kilka słów, stoczy walkę lub po prostu spotka się z nią w czasie gry. Najbardziej wyrazistymi są z pewnością Ninja i Psycho Mantis. Obaj są zamaskowani, tajemniczy i mający niesamowite, niespotykane umiejętności walki. Z mnogością postaci wiąże się jedna z cech gry - całe mnóstwo rozmów, które prowadzi główny bohater z częścią napotkanych postaci.

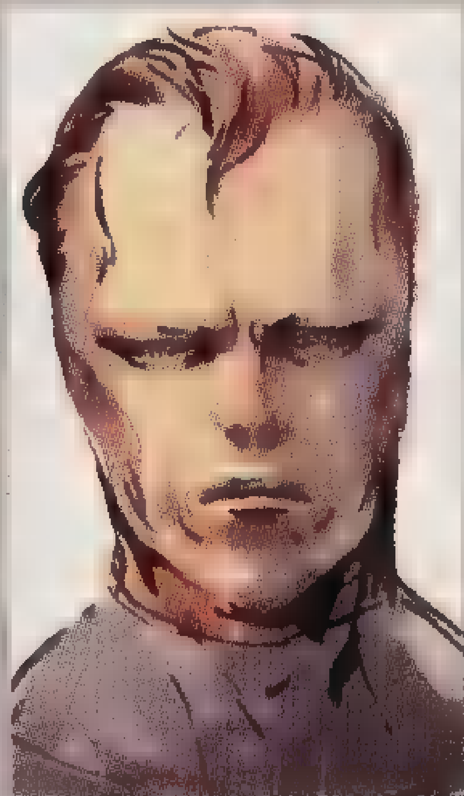


James Bond To Leszczyk!

Trzeba przyznać, że przy wyczynach naszego Snake'a bohater serii 007 to przedszkolak. W czasie misji przyjdzie nam się skradać, po cichu załatwiać przeciwników, podkładać ładunki wybuchowe, zbierać ważne informacje, rozgryzać systemy alarmowe, no i oczywiście walczyć z przeciwnikami - zarówno tymi słabymi (strażnicy, itp), jak i tymi większymi (bossowie). Postarano się o oddanie w miarę realistycznych zachowań akcji w takich momentach - każde zauważenie przez kamerę powoduje natychmiastowy alarm i zbiegnięcie się strażników. Dlatego naszą największą zaletą powinna być „niewidzialność" i opanowanie w każdej sytuacji. Część z Was może porównać to sobie do gry „Tenchu", gdzie także dyskrecja i umiejętność zachowania ciszy odgrywały ważną rolę. Z tą małą różnicą, że w tej grze posiadanie tych umiejętności jest nieomal konieczne. Oczywiście nie zawsze jest to możliwe, gdyż autorzy postarali się o utrudnienie nam życia. Zarówno porozstawianie strażników i kamer, jak i niewidzialnych dla oka wiązek laserowych i min potrafi zaskoczyć nawet najlepszych graczy. Wymagana jest od nas zatem duża uwaga przy podejmowaniu śmiałych kroków, rozglądanie się dookoła i umiejętne wykorzystywanie dostępnego arsenału. Wreszcie w czasie walk z bossami musimy znaleźć sposób na pokonanie przeciwnika jak najmniejszym nakładem sił i strat własnych. A wierzcie mi, że na każdego taki sposób istnieje, wymaga to jednak od nas maksymalnych umiejętności w sterowaniu postacią

Bohaterowie Solidnego Spektaklu Metalowego


BIG BOSS

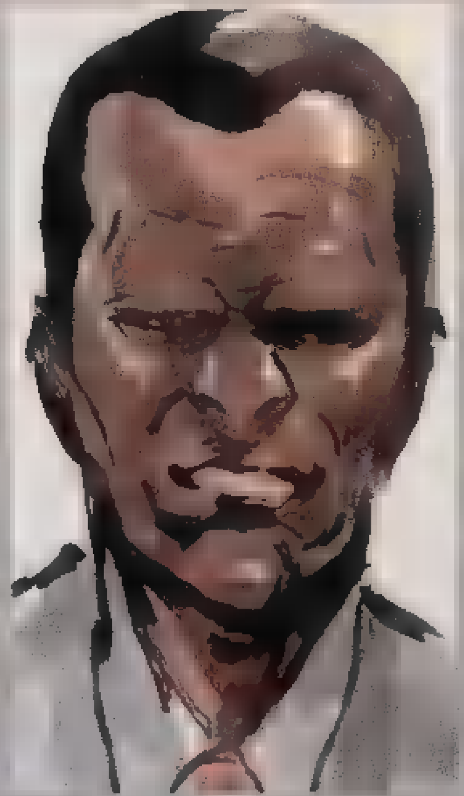

DECOY OCTOPUS


DR NAOMI

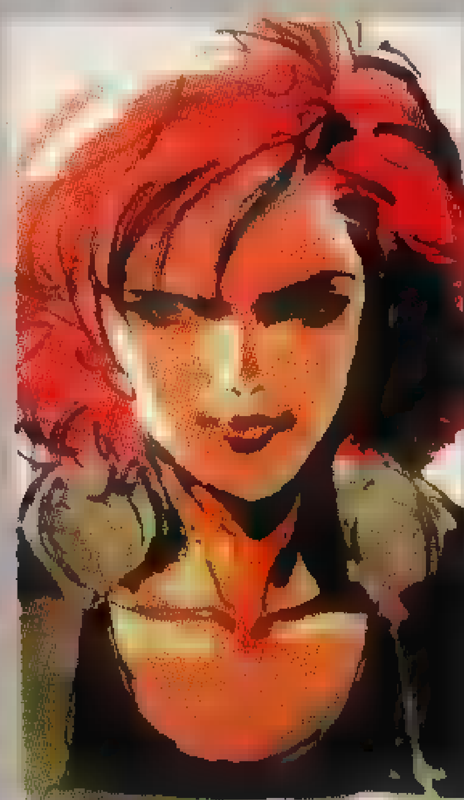

LIQUID SNAKE


MASTER MILLER


ROY CAMPBELL


DARPA CHIEF


MEI LING

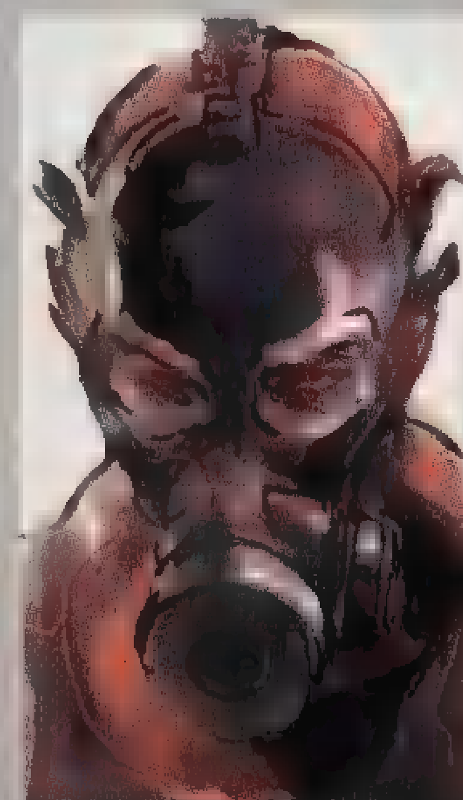

MERYL SILVERBURG

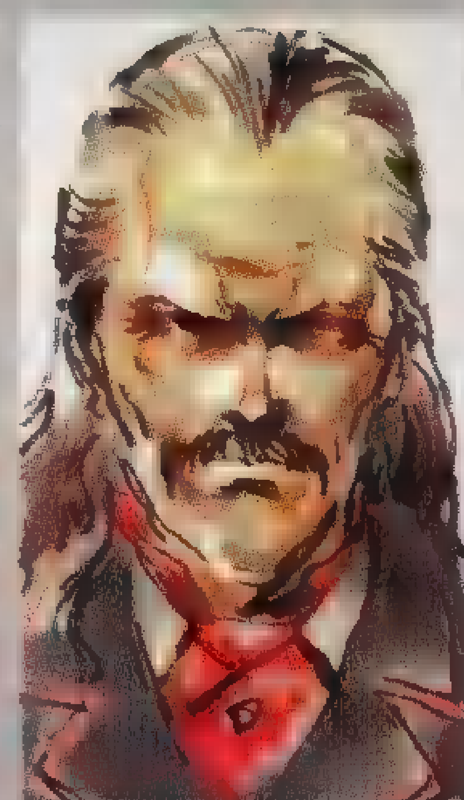

SOLID SNAKE


KENNETH BAKER

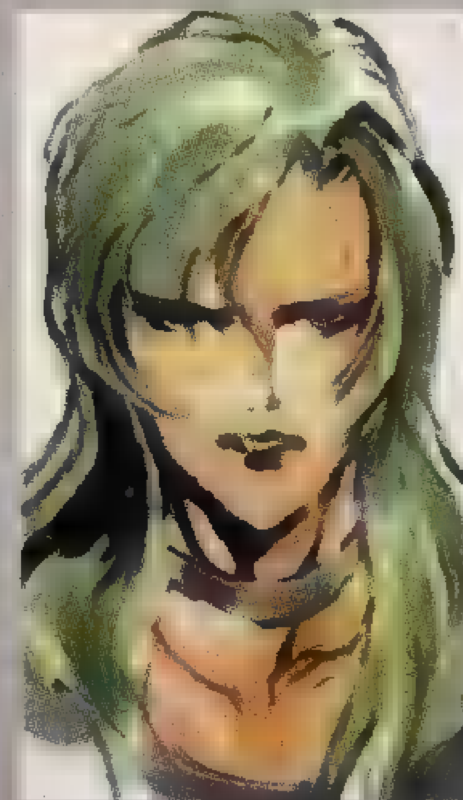

VULCAN RAVEN


OTACAN


PSYHO MANTIS


REVOLVER OCELOT


JIM HOUSEMAN


SNIPER WOLF



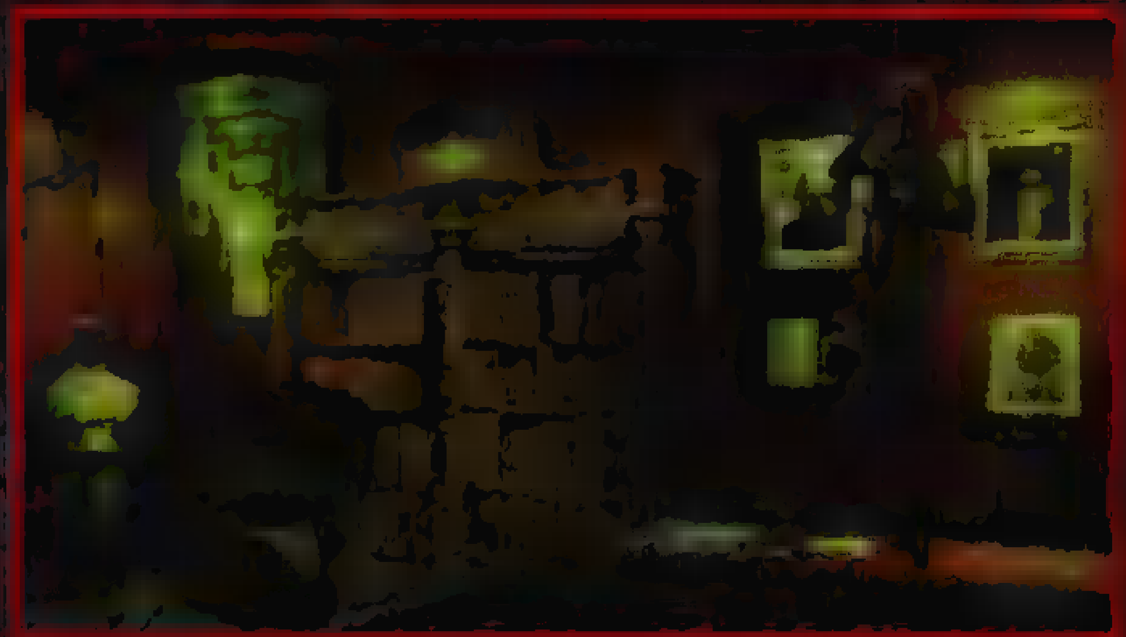
bohatera i cierpliwości (zazwyczaj sposób taki jest czasochłonny).

Prawie Trzecia Wojna Światowa

To hasełko odnosi się nie tylko do fabuły gry, ale także do arsenału, jakim może dysponować Snake. Zaczynamy oczywiście bezbronni (lub jak ktoś, woli uzbrojeni w paczkę papierosów), potem dopiero zbieramy nowe zabawki. Broń palną (pistolet Socom, karabin FA- MAS, karabin snajperski), materiały wybuchowe (granaty ręczne, miny, ładunki C4) oraz broń ciężką (rakiety kierowane Nikita i Stinger) poukrywane po zakamarkach sekretnej bazy trzeba będzie pozbierać nieraz z narażeniem życia. Ponadto dostaniemy granaty ogłuszające (na strażników) i zakłócające (na kamery). Tyle broni, a co z resztą ekwipunku? Znajdziemy lornetkę, okulary termowizyjne, noktowizor, maskę gazową, a także racje żywności do uzupełniania energii. Są też ciekawe dodatki, które wykorzystujemy w konkretnych sytuacjach: leki, gdy się przeziębimy, Diazepan, aby nie trzęsły się nam ręce podczas celowania z broni snajperskiej, kartę magnetyczną, otwierającą liczne drzwi, kartonowe pudła do „wtapiania" się w tło itd. Ciekawym dodatkiem są papierosy - co prawda tracisz energię paląc je, ale dzięki nim możesz zobaczyć wiązki laserów.

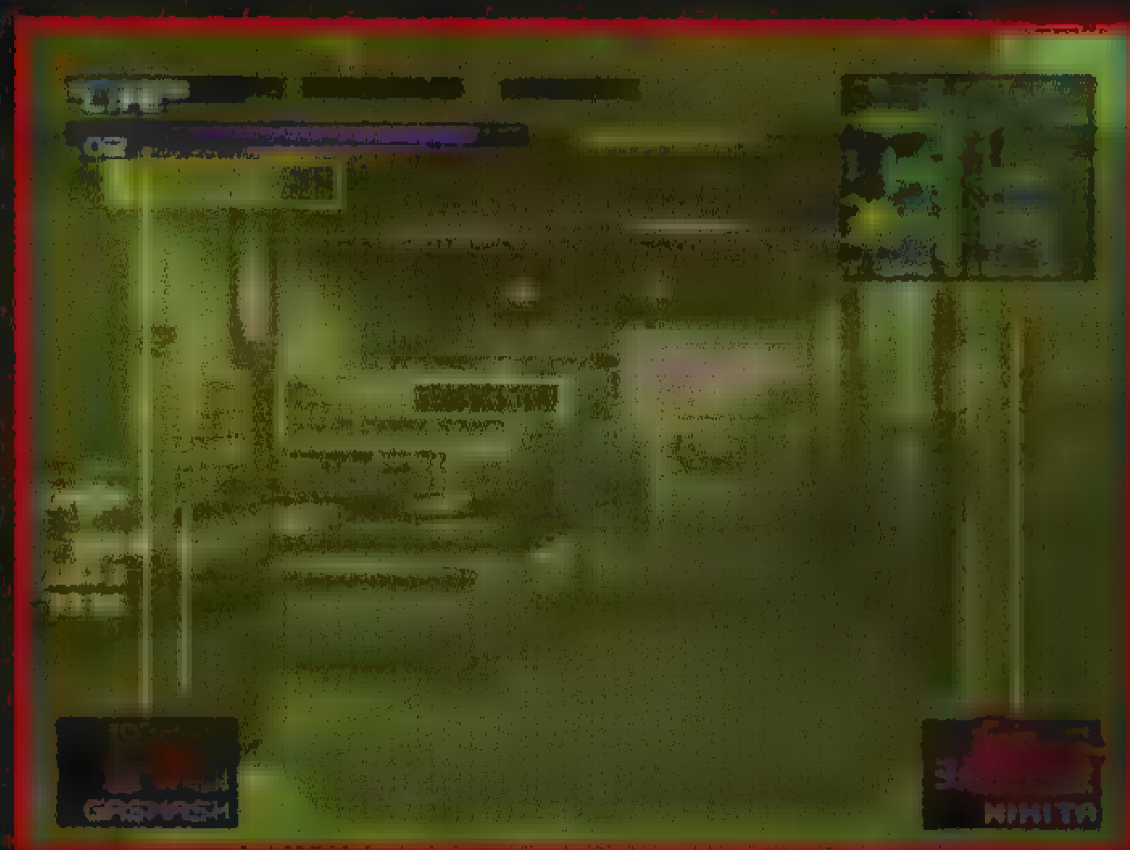
Realizm Czy [illegible]

Zanim zajmiemy się technikaliami gry i jej wyglądem warto przypatrzeć się dokładniej realizmowi gry. Tu jest ciekawa sytuacja - początkowo jesteś zaskoczony złożonością i dokładnością rozwiązań zastosowanych w grze. Jak się jednak okazuje potem, pewne elementy wyraźnie rażą.



Po pierwsze, strażników jest wyraźnie za dużo (w czasie alarmu przybiega ich nieskończona liczba) i po ucieczce w jakieś ustronne miejsce szybko zapominają o Twoich poczynaniach. Szkoda też, że ich ciała po prostu znikają. Po drugie: są strasznymi ślepcami - mają wyraźny zasięg wzroku (wynoszący na oko około czterech metrów), poza którym możesz grać im na nosie, a oni nawet się nie ruszą. Nie można też strzelać z broni i miotać granatów będąc schylonym. W sumie jednak gra ma wiele ciekawych i realistycznych elementów, które powodują, że czujesz się bardzo zżyty z bohaterem i przeżywasz każde jego niepowodzenie i każdą udaną akcję. Znam wielu kombinatorów, którzy próbowali przyczepić ładunki wybuchowe do strażników lub robić inne siupy, aby sprawdzić, na ile gra pozwala zabawiać się w ten sposób. Mój ulubiony dowcip to postawienie miny czołgowej na drodze do kibelka. Co jakiś czas strażnik musi załatwić potrzebę fizjologiczną, więc pomagam mu się „rozerwać" w drodze do toalety. Co prawda od razu zostaję schwytany, ale co tam, najważniejsza jest dobra zabawa.









Czy To Już [illegible] Film?

Grafika w „Metal Gear Solid" jest bardzo dobra, ale nie doskonała. Postacie są wyraźne, poruszają się naturalnie i sprawiają wrażenie dopracowanych. Całe otoczenie też oddano bardzo szczegółowo, pamiętając o śladach na śniegu, półmroku w zacienionych miejscach, parze wydobywającej się z ust itp. Ponadto dobrze zadbano o grę świateł, efekty atmosferyczne (mróz, mgła, śnieg). Gra nie ma żadnych wstawek video, są jednak liczone scenki przerywnikowe, z których dowiadujemy się fabuły. Ponieważ jednak akcja gry jest mocno związana z fabułą, nie ma sztucznego podziału na misje, levele itp., więc mamy wrażenie uczestnictwa w wielkim przedsięwzięciu, prawie filmie. Co do samej akcji, to w tym przypadku można by nią obdzielić ze trzy dobre filmy sensacyjne - nagłe zwroty wydarzeń, strzelaniny, walki wręcz, to chleb powszedni w „MGS". Warto też zwrócić uwagę na lekką poprawę jakości grafiki w wersji PAL, co pozytywnie wpłynie na odczucia gracza. Nie są to jakieś kolosalne zmiany, tym niemniej graczom, którzy ukończyli grę w wersji japońskiej i amerykańskiej (sam się do nich zaliczam), od razu rzucą się w oczy. Trzeba też przyznać, że oprawa dźwiękowa dobrze uzupełnia zabawę, dodając potrzebnych efektów - wycie psów, szum padającego śniegu, strzały, dźwięki metalowych drzwi, kroki strażników, poruszania się kamer itp. Muzyka towarzyszy nam tylko w niektórych momentach, aby podkreślić ciekawe i dramatyczne chwile. Nie można też narzekać na dobrą grę aktorów, którzy użyczyli swoich głosów bohaterom gry. Brzmią fajnie i pasują do postaci, które odgrywają, przez co gra jeszcze bardziej zyskuje na filmowym charakterze. Jest jednak jedna sprawa, która nie pozwala na zbytnią swobodę - zbyt liniowy scenariusz. Tu nie znajdziesz ani jednej zagadki, którą mógłbyś rozwiązać na dwa sposoby - wszystko jest z góry zaplanowane. Psuje to trochę ogólną ocenę, gdyż nie może być nic przyjemniejszego niż możliwość wyboru w grach o przygodowym charakterze.

Czy Mamy [illegible] Grę Roku?

Chyba jeszcze za wcześnie mówić o tym wyróżnieniu. Gra jest świetna, złożona, ciekawa i ładna. Ma jednak kilka usterek (wspomniane wcześniej zachowania strażników), które nie pozwalają jej uznać za grę bez wad. Do tego dochodzi jeszcze krótki czas gry (średnio około 10 godzin), co jak na tytuł na dwóch krążkach, będący takim wydarzeniem na rynku, jest trochę krótkim czasem. Wszystko oczywiście zależy od graczy, w końcu mamy dwa alternatywne zakończenia, kilka poziomów trudności i sporo sekretów do odkrycia w czasie gry. Nie zmienia to jednak faktu, że „Metal Gear Solid" nie jest wystarczająco długa. Podsumowując, trzeba przyznać, że jest to jedna z najlepszych gier wydanych na wszystkie platformy - ma wszystko, co bardzo dobra gra powinna posiadać: dobrą grafikę i dźwięk, ogromną grywalność i sporą dawkę realizmu. Jest niewątpliwym przebojem tego roku, grą, dla której kilku moich znajomych kupiło PlayStation. Naprawdę możemy być dumni z naszej konsolki, gdyż nieprędko dostaniemy grę pokroju „Metal Gear Solid". To tytuł, którego wstyd nie mieć w swojej kolekcji gier.

[illegible] Jack

Grafika 92% Grywalność 96%
Oryginalność 95% Dźwięk 90%

Prawie [illegible] symulator komandosa - gra, [illegible] warto wydać każdą [illegible]

WERDYKT 97%







Megaman Legends

INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Capcom
Data wydania:	Już jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Seria „Megaman" ciągnie się za nami jak Armia Czerwona. Spoko, giery z niebieskim kolesiem w roli głównej były nawet grywalne. Pierwsze jego części (jeszcze na małe nintendo) spędziły mi swego czasu sen z powiek. Kiedy więc usłyszałem o trójwymiarowej wersji megafacecika, najarałem się strasznie i nie mogłem doczekać się chwili, w której będę mógł wrzucić płytkę w paszczę szaraka.





Kiedy pojawiła się ona w redakcji, od razu rzuciłem się na nią z łapskami. Wsadziłem ją do kieszeni i pojechałem do domu. Na miejscu kopnąłem power w szaraku. Lekko zaniepokojony słowami naczelnego, który twierdził iż jest to straszliwy chłam – pospiesznie zapuściłem gierę. Myślałem, że może tak źle nie będzie, bo nie mam już w co grać, ■ na blaszaku giercować chyba nie będę. Rzeczywiście po przedarciu się przez dosyć przejrzyste menu i dotarciu do właściwej rozgrywki spędziłem z padem w dłoni około 2 godz. Zacząłem grać i przez chwilę było nawet przyjemnie lecz po chwili po pokoju zaczęły latać teksty: „do diabła, długo jeszcze będę tak łazić" albo „co do cholery mam teraz zrobić?". Dla niewtajemniczonych wrzucę, że poprzednie części „Megamana" (przynajmniej te, w które grałem) były strzelankami, a tu nagle mamy łażenie i gadanie z jakimiś stworkami, ludzikami itp. Z początku myślałem, że zaraz znów pokatuję sobie fire, ale nic z tego. Być może pomyślicie sobie, że jestem nierozgarnięty i nie potrafię grać w przygodówki. Muszę Was jednak uprzedzić, że pierwszego „Tomb Raidera" ukończyłem bez opisu :). Zajęło mi to co prawda parę bezsennych nocek, ale tam przynajmniej zagadki były logiczne ■ łażenie po jaskiniach ciekawe i zajmujące. Tu są one albo zbyt proste, albo zupełnie nielogiczne. Poza tym pokonywanie po raz kolejny tej samej drogi powoduje nie kontrolowane opadanie powiek i zapadanie w sen. Wcisnąłem power i obejrzałem jakąś bzdurę w telewizji. Kilka dni po tym zagrałem w gierkę jeszcze ze dwa razy, ale zrobiłem to tylko z redaktorskiego obowiązku.

Kilka słów o wykonaniu. Wydaje mi się, że gostek od grafy bawił się zbyt długo konsolką YAROOZE i zachwycony jej możliwościami postanowił stworzyć na niej oprawę do Megakolesia. Podkład muzyczny stanowią idiotyczne melodyjki, przy których disco polo to czysta poezja. Ważniejsze dialogi czytane są przez lektorów (po angielsku, rzecz jasna), ale zdarza się, że podczas jednej rozmowy tylko co drugą wypowiedź usłyszysz z głośników swego TV. Ogólnie całość mógłbym porównać do „znakomitej" „Terra Incognita". Jednak o ile w wyżej wymienionym produkcie jest to do przyjęcia, gdyż jest ona napisana przez amatorów, o tyle firmie Capcom to raczej nie przystoi. Totalna żenada.

Podsumowując, gierka nie jest warta dwóch bamboli. Dobrych gier na PSX'a jest tyle, że nad takimi śmieciami nawet nie ma się co zastanawiać. Poza tym w Polsce nie będzie ona miała swego dystrybutora. Z doświadczenia wiem jednak, że małe sklepiki, będą miały owy tytuł w swojej ofercie. Uważajcie więc, aby się nie naciąć. ***Qefir***

Grafika 30% Grywalność 33%
Oryginalność 15% Dźwięk 26%

Gra przeznaczona tylko dla fanatycznych wyznawców Megamana. Inni mogą dać sobie spokój.

WERDYKT 35%



Ridge Ra





INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	Namco
Data wydania:	Kwiecień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Seria „Ridge Racer" towarzyszy nam od początku istnienia konsoli PlayStation. Ta gra to legenda, prawdziwy klasyk. Po czterech latach od ukazania się pierwszej części tych wyścigów, dostajemy w łapki najnowszą ich wersję, czwartą. I chyba najlepszą...

W 1995 roku, kiedy to światło dzienne ujrzało szare cudo znane jako PlayStation, japońskie Namco przygotowało dwie gry, które miały pomóc w wypromowaniu konsoli. Gracze dostali dwa absolutnie fenomenalne, jak na tamte czasy, tytuły: „Tekken" oraz pierwszą część omawianych dzisiaj wyścigów - „Ridge Racer". Niesamowita grafika, animacja i przyjemność z gry musiały sprawić, że świat zainteresował się nowym dzieckiem Sony. „Ridge Racer" pochłaniał bez reszty. Niespotykana do tej pory dynamika jazdy, poczucie niesamowitej prędkości w połączeniu z ultrapłynną animacją i piękną, kolorową grafiką pokazały możliwości konsoli. Niedługo później ukazał się bardzo podobny wyścig na peceta - „Screamer", zrzynka z hitu PlayStation. Ale to nie było to samo. PC musiał jeszcze trochę poczekać na pojawienie akceleratorów, aby przynajmniej zbliżyć się do poziomu animacji w RR. Teraz sytuacja się zmieniła, ale najnowszy produkt Namco pokazuje, że PlayStation ma jeszcze dużo do powiedzenia. W międzyczasie pojawiła się jeszcze druga część: „Ridge Racer Revolution", która nie różniła się zbytnio od „jedynki" oraz trzecia część: „Rage Racer". Dalej był to świetny racer, ale zmieniło się trochę podejście do tematu. Bez niedomówień - na jeszcze lepsze. Za wygrany wyścig otrzymywało się pieniądze, które inwestowało się w tuning samochodów lub na nowe bryki. Taki uproszczony „Gran Turismo". Najlepsze jest jednak to, że gdyby wszystkie te trzy części ukazały się teraz, to nadal byłyby bardzo atrakcyjnym produktem! Tymczasem nadszedł rok 1999 i Namco wydało kolejną wersję swoich wyścigów - „Ridge Racer Type 4". Jak się prezentują? Fenomenalnie - nawet współczesne produkcje na blaszaka mogą się tylko przyglądać!

Początek najnowszej gry Namco wygląda standardowo. Jak zwykle świetne intro, po którym plomby w zębach rdzewieją z wrażenia. Dalej standardowe opcje: Grand Prix, Time Attack, Vs Battle i inne. Znalazłem także obsługę PocketStation, czyli gadgetu do PlayStation, dzięki któremu będzie można grać w „duże" gry, na „małej" konsolce Sony podłączanej w slot od memory card. Jest to pierwsza gra, która obsługuje to cudo. Ale to nie koniec niespodzianek - Namco stworzyło nowy kontroler JogCon, który po podłączeniu zostaje rozpoznany przez grę. JogCon stworzono specjalnie dla wyścigów, ma zainstalowaną mini kierownicę z opcją freedback, czyli stawia opór na zakrętach. Na razie jest to tylko teoria, ponieważ urządzonek tych nie ma jeszcze w Europie. Gło-





cer Type 4



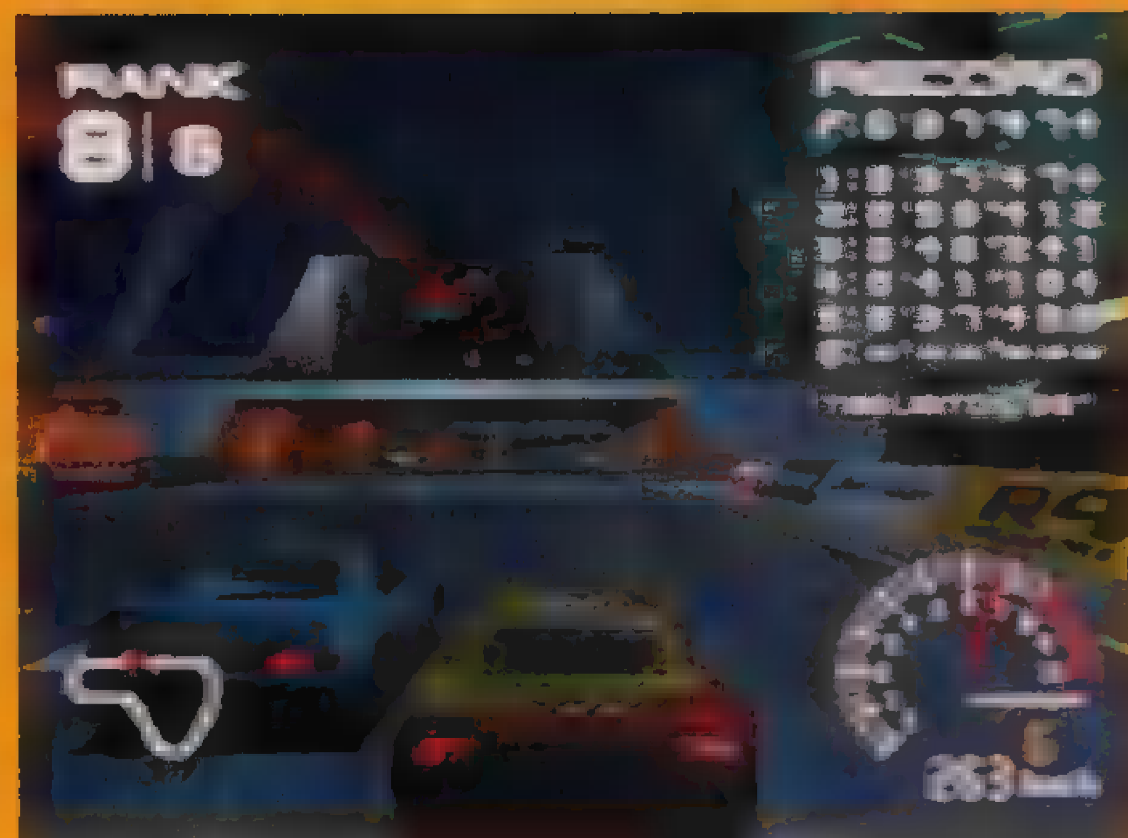




wnym trybem, przy którym spędza się najwięcej czasu, jest Grand Prix. Najpierw poproszony zostajesz o wybranie jednego z czterech teamów, w barwach którego chcesz występować. Jest to przy okazji wybór jednego z czterech stopni trudności. Następnie wybierz jedną z czterech fikcyjnych marek samochodów, którymi będziesz się ścigać. Nie jest to tylko formalność, ponieważ dwie pierwsze marki to samochody typu drift, dwie następne to typ grip. Te dwa rodzaje to zupełnie dwa różne sposoby kierowania autami, zwłaszcza przy wchodzeniu w zakręt. Samochodami drift pokonuje się zakręty wchodząc w poślizg, wydają się one być bardziej zwrotne. Tymi drugimi należy przyhamowywać przed zakrętami, aby optymalnie, bez uderzenia w bandę, pokonać kręty odcinek drogi. Ten sposób prowadzenia jest zupełnie nowy dla Ridgemaniaków, ponieważ poślizgiem pokonywało się zakręty w poprzednich częściach tej gry. Łącznie jest 320 samochodów, ale tak naprawdę stanowią one wariacje, często tuningi, podstawowych 20 modeli. Wygląda to w ten sposób, że na czterech poziomach trudności są kolejne cztery marki i rodzaje samochodów. Ścigać się można na ośmiu trasach, ale nie jest to już, tak jak w przypadku „Rage Racer", jedna trasa z kilkoma wariantami przejazdu. Co prawda niektóre trasy się powtarzają, a różnice polegają na tym, że zmienia się pora jazdy (dzień, zachód słońca, noc) oraz wygląd trasy. Ważne za to, że ma się wrażenie jakby to było osiem różnych tras. W tym momencie dochodzimy do podstawowej różnicy w stosunku do poprzedniej części tej gry - system rozgrywania wyścigów oraz nagradzania. W „Rage Racer", aby pomyślnie ukończyć wyścig, należało zająć minimalnie trzecie miejsce, które już umożliwiało promocję. Czym wyższe miejsce na podium, tym więcej kasy dostawałeś, za którą robiłeś tuning autka lub kupowałeś nowe. W „Ridge Racer Type 4" zrezygnowano z takiego sposobu. Teraz w ogóle nie zarabiasz już kasy. Grę można o wiele szybciej skończyć, ponieważ wprowadzono system pucharowy wyścigów. Najpierw występujesz w eliminacjach. Ścigasz się na dwóch pierwszych trasach po dwa okrążenia, na których, aby zostać promowanym wyżej, musisz zająć minimum trzecie miejsce. Jeżeli awansujesz z grupy eliminacyjnej, dostaniesz od swojego teamu nowy samochód. Różni się on tylko zwiększeniem prędkości maksymalnej oraz oczywiście wyglądem. Następne wyścigi to już pół-finały. Ponownie dwie trasy, ale już po trzy okrążenia. Tym razem, aby awansować, musisz zająć minimum drugie miejsca. Znowu dostajesz nową, jeszcze lepszą (czytaj szybszą) brykę. W finale czekają na Ciebie cztery trasy, każda po sześć okrążeń. Aby wygrać, na każdej trasie musisz zająć pierwsze miejsce. Czasami sponsor podaruje Ci jeszcze fajniejszy samochód. I tak wygląda gra. Wygrasz w finale, otrzymasz puchar i game over. Na szczęście są cztery stopnie trudności i cztery marki samochodów, w tym dwa rodzaje - drift i grip. Dlatego zabawa będzie bardzo długa. Powoli zdobywasz nowe bryki, w menu pojawiają się nowe, ukryte opcje. Zapewniam wszystkich, że zabawa w tę grę ani przez chwilę nie staje się nudna. Kończysz turnieje, zmieniasz team, samochody... Pozostaje tylko pytanie, czy warto było zrezygnować z zarabiania pieniędzy. To już zależy tylko od Ciebie, ale mnie chyba bardziej rajcowało, gdy za ciężko zarobiony szmal kupowałem sobie wymarzone autko. Warto jeszcze powiedzieć o samych trasach, muzyce i replay'ach. Engine tej gry jest mistrzowski. „RRT4" to niewątpliwie najładniej wyglądający wyścig na PlayStation. Grafika jest cudowna, poraża bogactwem szczegółów. Praktycznie nie zauważysz na horyzoncie, jak dorysowywana jest trasa. Najważniejsze, że tekstury nie „rozłażą się", wszystko jest w mistrzowski sposób złożone. W nocy latają helikoptery, które oświetlają trasy, na niebie przelatują samoloty, w porcie mewy szaleją. Jest piękna trasa o zachodzie słońca, gdzie droga wije się między domkami wiejskimi. Pozostałe siedem dróg też jest cudowne. Tunele, wijąca się droga między górami, przepaście... To po prostu trzeba zobaczyć, aby zrozumieć potęgę tej konsoli. Muzyka też jest bardzo dobra, ale to już norma w przypadku Namco. Replaye są podobne do tych z „Gran Turismo", ale na pewno dynamiczniejsze. W „GT" widać czasami, jak animacja szwankuje, tu nic takiego nie doświadczymy. „RRT4" jest niesamowicie szybki i płynny. Dodatkowo w powtórkach zawarto kilka graficznych bajerów - po wciśnięciu trójkąta wszystkie rzeczy tracą kontury, powstaje wrażenie rozmazywania przedmiotów. Gdy wjedziesz do tunelu, światła od samochodu zapalają się. Wtedy dopiero widać, jak tekstury od tylnych świateł są rozmazywane software'owo. Nadal zachowano tylko dwa widoki. Ten z kamerą na przednim zderzaku jest niesamowity. Po pierwsze widzisz co to jest ultrapłynna animacja, po drugie - czujesz moc samochodu. Gdy dodajesz gazu na niskich biegach, cały przód się podnosi! Trasy, jak zawsze, należy poznać na pamięć. Musisz nauczyć się wchodzić optymalnie w zakręt przy pełnej prędkości - z zewnętrznej strony drogi w wewnętrzną. I te poczucie 200 km/h.... Strasznie to rajcuje! Dodatkowo zawarto świetny Time Attack mode, gdzie na split- screenie możesz pościgać się z żywym przeciwnikiem. Animacja nie zwalnia, pojawiają się za to dodatkowe, samcze zachowania u graczy. Na koniec został garaż, gdzie możesz przejrzeć odkryte przez Ciebie samochody, pomalować je czy też stworzyć własny wzór emblematu.







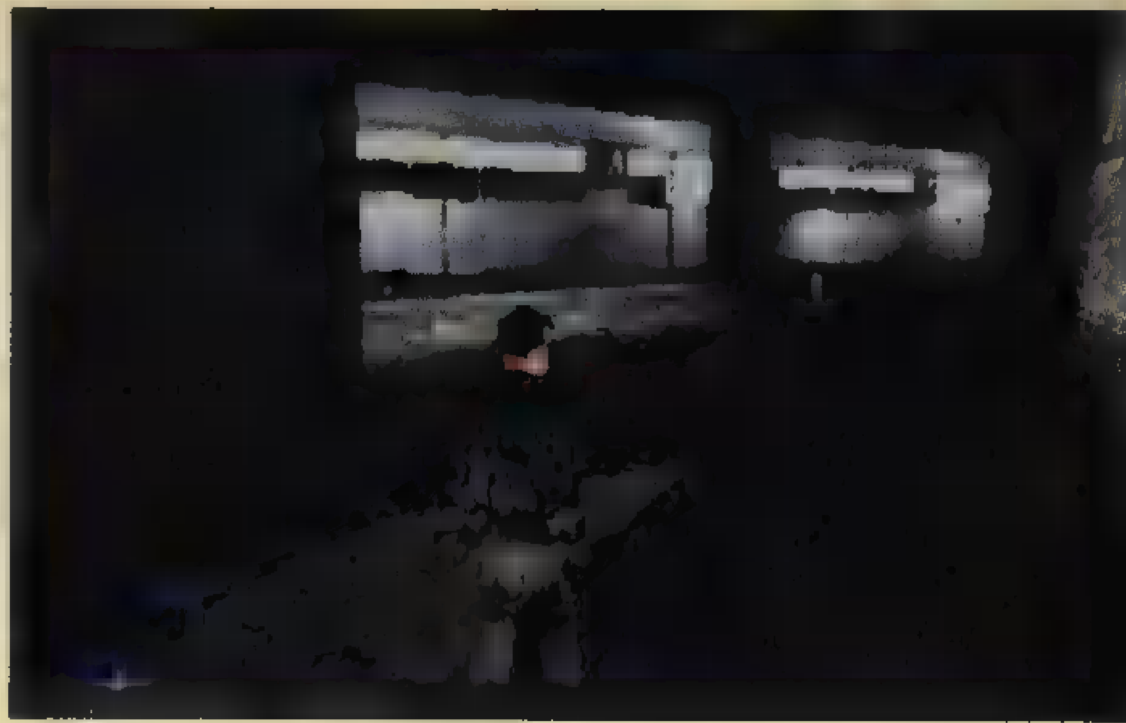
„RRT4" jest niesamowity, najlepszy ze wszystkich części. Jeśli ktoś Ci mówi, że PlayStation to przeżytek, to mu wsadź płytkę z grą Namco między gały. Przejrzy na oczy. Gra ta to najlepszy wyścig arcade na PSX (nie mylić z rajdem: „Colin McRae" czy symulatorem: „Gran Turismo"). „Ridge 4" to także jedna z najlepszych gier na PlayStation!

Bartek

Grafika 96% Grywalność 98%
Oryginalność 90% Dźwięk 90%

Z pewnością jedna z najlepszych gier na PlayStation!

WERDYKT 96%















„Syphon Filter" to najnowsze dzieło teamu developerskiego 989 Studios. Do tej pory chłopaki nie zachwycali, ale ich najnowsza gra jest naprawdę udaną produkcją, dlatego warto się jej przyjrzeć.

Syphon Filter

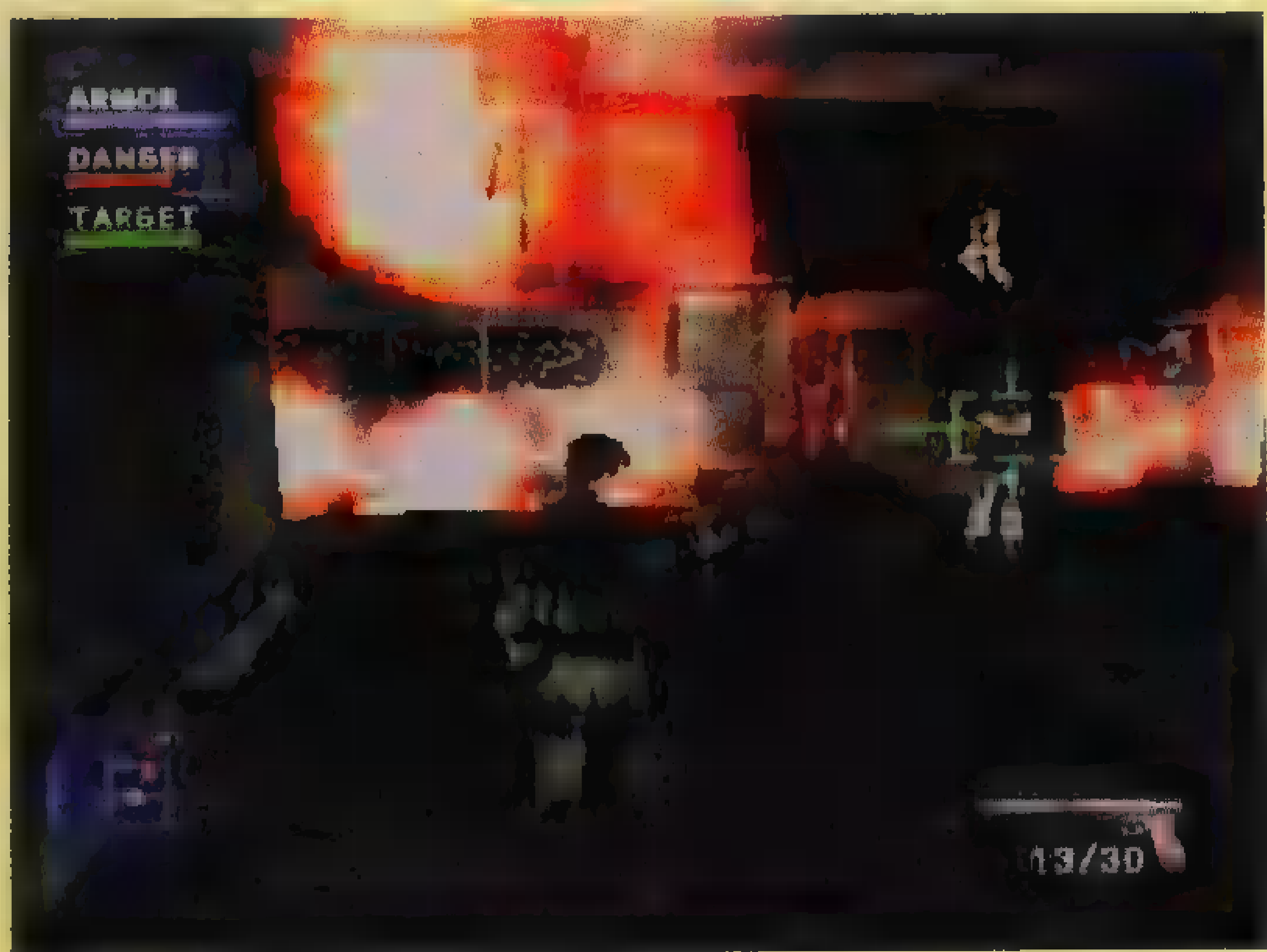
Sony ma własne grupy, które zajmują się tworzeniem gier na PlayStation. Jedną z nich jest 989 Studios, które istnieje stosunkowo niedługo, co niestety dało się zauważyć dzięki słabej jakości proponowanych przez nich gier. Największą wpadką, jaka przydarzyła się niedoświadczonej grupie 989 Studios, było „Twisted Metal 3". Nie tego się spodziewaliśmy - zamiast świetnej „trójki" dostaliśmy paskudny i niegrywalny produkt. Okazało się, że licencja na znany tytuł to nie wszystko, trzeba mieć jeszcze umiejętności i pomysł na grę. Dlatego sporo osób zraziło się do nowej grupy firmowanej przez Sony i do każdej nowej ich produkcji podchodziło z uprzedzeniem. Nie inaczej było i ze mną, kiedy po raz pierwszy uruchamiałem grę „Syphon Filter". Na szczęście widać, że nauka nie poszła w las i autorzy, najwyraźniej ucząc się na własnych błędach, stworzyli bardzo dobrą grę.

INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	989 Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

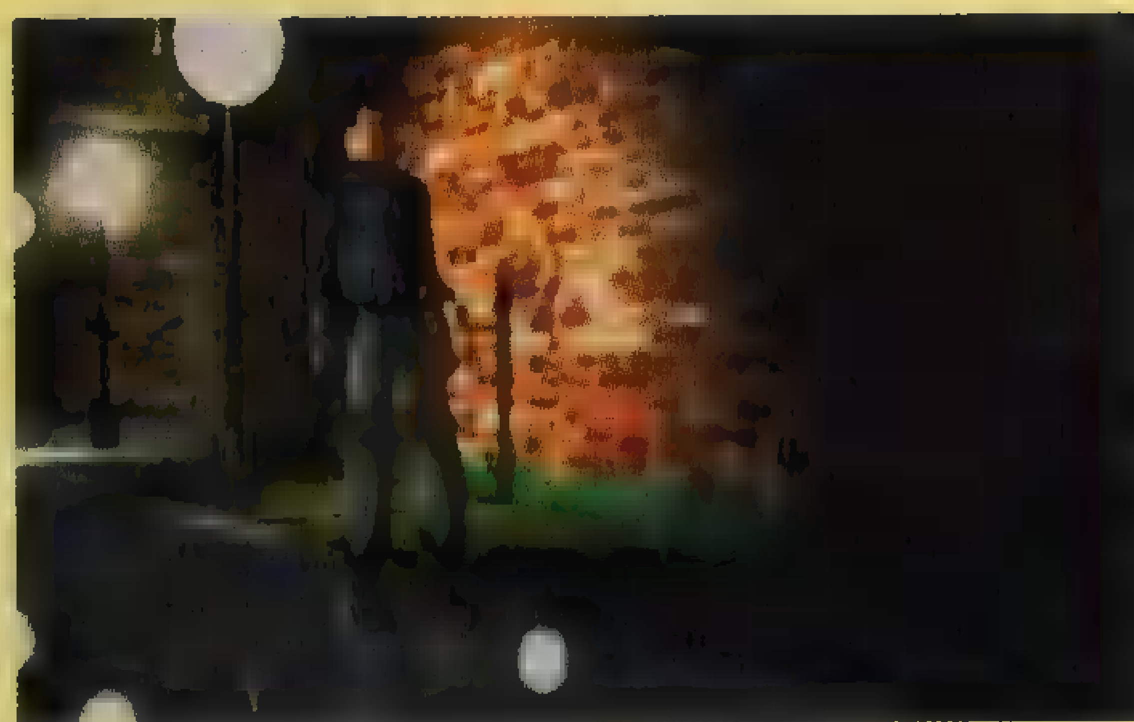


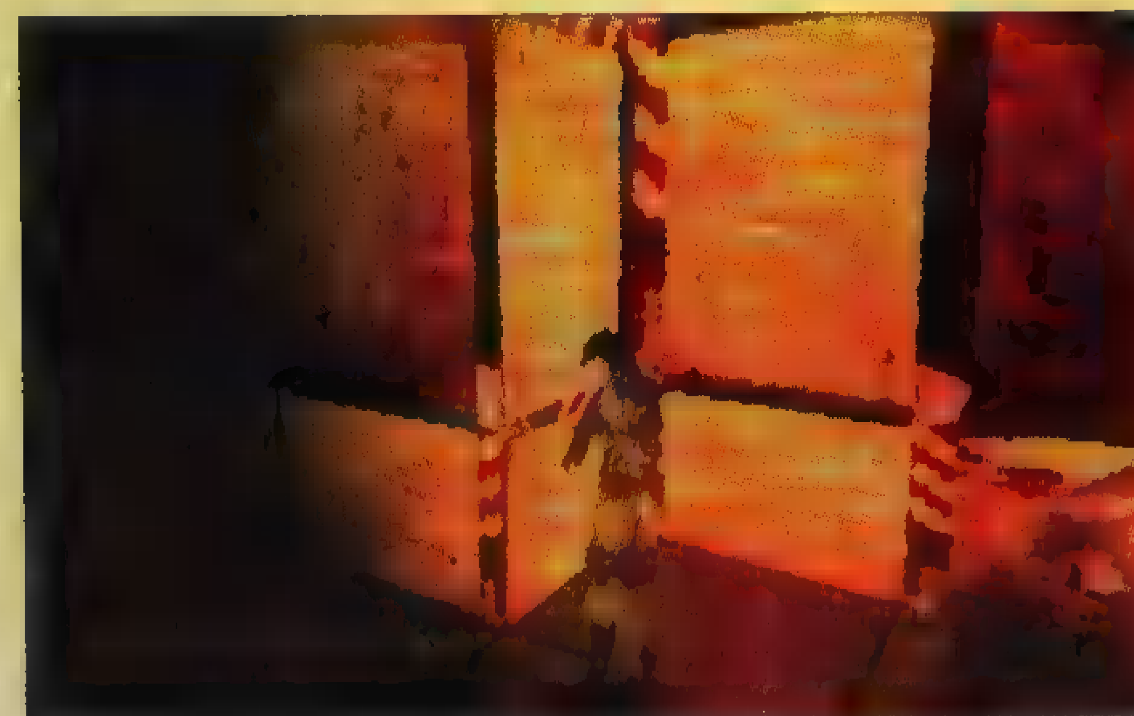
Na pierwszy rzut oka „Syphon Filter" jest strzelaniną, ale gatunek, który reprezentuje, najlepiej odzwierciedlają słowa: „action game". Porównując ją do innych gier, najtrafniejszym wyborem będą: „Apocalypse" oraz „Metal Gear Solid". Tak jak w grze z Brucem Willis'em w roli głównej, tak i tu głównie się strzela, jednakże nie jest to jedyny element gry. W „Syphon Filter" mamy do czynienia z zupełnie innym klimatem, bardziej współczesnym. Podobieństwo z „MGS" dotyczy kwestii grafiki, sposobu przedstawienia akcji, a także broni i możliwości jej używania. W rezultacie dostajemy bardzo ciekawą mieszankę wybuchową, gdzie słowo „akcja" stawiane jest na pierwszym planie, a „strzelanie" staje się dodatkiem do wykonywanego zadania. Tak początkowo wygląda gra, ale na czym polega fabuła? Otóż główny bohater - Gabe Logan - jest agentem specjalnym, takim jak James Bond, który wykonuje powierzane mu zadania. Jego partnerką jest Lian Xing, jednak jej rola sprowadza się tylko do występowania w sekwencjach FMV oraz nadawaniu podczas misji pomocnych komunikatów przez radio. Intro ukazuje nam tę dwójkę podczas wykonywania zadania w Ameryce centralnej. Dowiadujemy się, że terroryści skradli z laboratorium broń chemiczną, która może zabić miliony niewinnych osób. Twoim zadaniem, jak zwykle w takich przypadkach, będzie rozprawienie się z przeciwnikiem







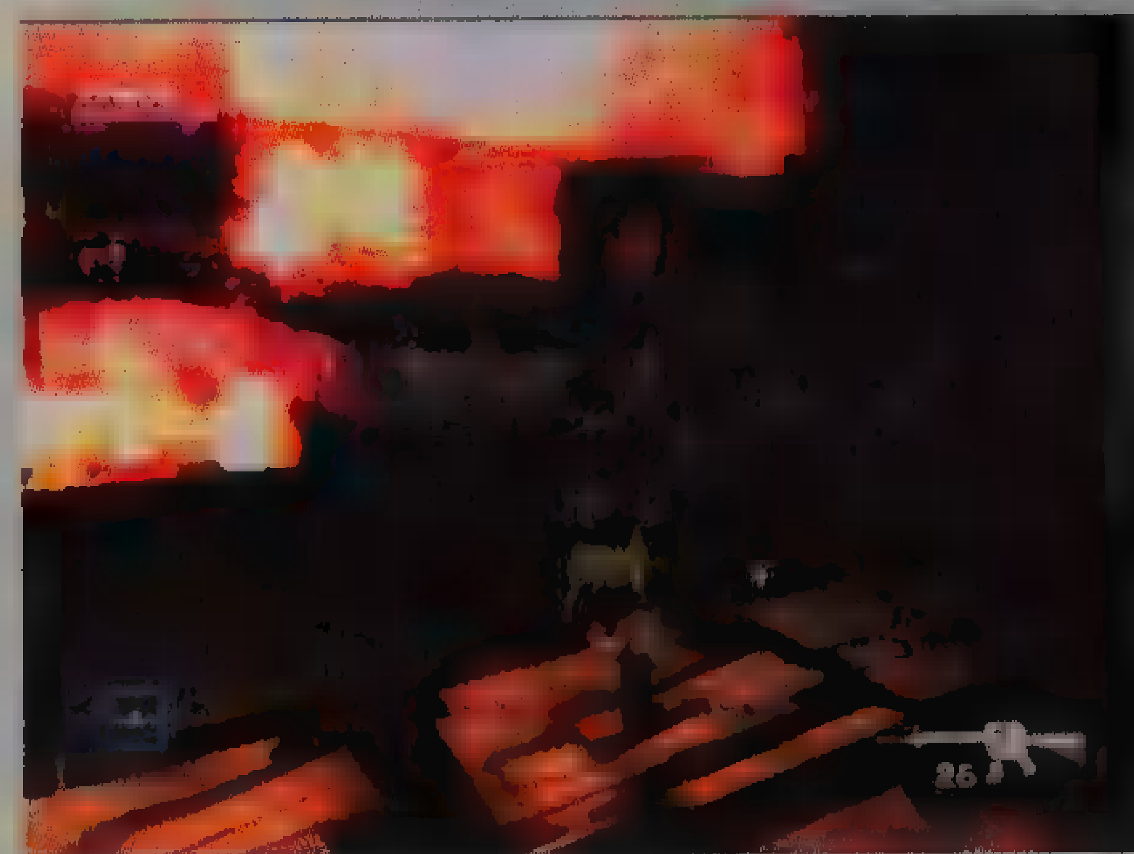








oraz niedopuszczenie do detonacji żadnej z bomb. Sama gra to typowy przedstawiciel gatunku TPP - naszego herosa oglądamy z perspektywy trzeciej osoby. Wygląda to podobnie do sposobu przedstawienia akcji znanego z „Metal Gear Solid". Nasza postać porusza się po trójwymiarowym świecie, ale niestety, nie można czołgać się ani ukrywać za ścianami tak, jak to robił Snake w „MGS" Konami. Wprowadzono za to inne udogodnienie - w momencie, kiedy się obracamy i Gabe zasłania swoim ciałem część horyzontu, tekstury, z których zbudowany został agent, stają się przezroczyste. Zastosowanie takiego tricku graficznego należy zaliczyć na duży plus „Syphon Filtera", ponieważ dzięki temu ani na chwilę nie tracisz orientacji w terenie, nikt też nie zaskoczy Cię tylko dlatego, że Gabe zasłonił swoją przydużą główką cały ekran. Jako, że główny bohater tej gry jest agentem, jego misje polegać będą na wykonywaniu zadań specjalnych, takich jak odbicie zakładników, załatwienie jednego z bossów terrorystów czy też odnalezienie bomby chemicznej. Pomimo tego, że Gabe jest typem twardziela, gołymi rękoma niczego by nie zdziałał. Dlatego autorzy postarali się, aby gracze nie narzekali na mały wybór broni i znalazły się tu takie cudeńka, jak: pistolet 9mm i 45mm, karabiny maszynowe - np. G-18, BIZ-2, strzelby - np. M-16, broń snajperska, różne granaty I wiele innych (ok. 17 rodzajów). Ostatnio hitem wszystkich gier, gdzie tylko jest możliwość postrzelania, stała się broń snajperska posiadająca celownik optyczny. Nie inaczej jest i tutaj. Do wyboru mamy dwie tego typu pukawki, z tym, że jedna z nich wyposażona jest w noktowizor. Tego typu atrakcje bardzo cieszą graczy, jednak ten element gry był o wiele lepiej dopracowany w „MGS". Niestety, zoom nie jest tak dokładny, jak w produkcie Konami, ponadto Dual Shock nie reaguje przy oddawaniu strzałów, a jedynie wtedy, gdy dostajesz. Bardzo ciekawym pomysłem okazało się wprowadzenie rozróżnienia na miejsca w ciele przeciwnika, w które celujesz. Jeżeli strzał został oddany w głowę, terrorysta ginie na miejscu. Trafiając go w klatkę piersiową, jedynie go zranisz. Dosyć brutalne potraktowanie sprawy, ale realistyczne. To właśnie wprowadzenie takich detali powoduje, że gra ta jest naprawdę ciekawa i nowatorska. Aby ukończyć niektóre misje, będziesz musiał przestrzegać tych zasad. Podam przykład jednego z zadań: uwolnić zakładników. Jeżeli terrorysta zauważy Cię, to najpierw zabije ludzi, których przetrzymuje, potem zabierze się za Ciebie - misja nie zostanie wykonana. Musisz z daleka przymierzyć ze strzelby snajperskiej w głowę, bo tylko taki (brutalny) sposób gwarantuje powodzenie. Dodam jeszcze, że krew leje się z tego miejsca, gdzie trafi kula, a przeciwnik upada na ziemię na różne sposoby, w zależności gdzie dostanie. Bardzo dobra jest animacja - Gabe porusza się niezwykle naturalnie. Wciskając odpowiedni przycisk, broń



lock'uje się na wrogu. Główny bohater odwraca się w tym momencie w stronę przeciwnika i sam celuje w odpowiednią stronę. Całość jest przeplatana dobrej jakości animacjami FMV. Są one świetnie wplecione w akcję, każdy z filmików kończy misję i rozpoczyna nową. Wykonując zadania nie jesteś sam, oprócz Ciebie także inni żołnierze z Twojej grupy rozprawiają się z wrogiem. Czasami na ekranie odbywa się prawdziwa zadyma - po jednej stronie terroryści, po drugiej grupa uderzeniowa. Najsłabszym elementem „Syphon Filter'a" jest grafika. Nie jest ona zła, ale tekstury mogłyby być lepszej jakości. Cieszy za to fakt, że wprowadzono light sourcing. Dzięki temu przy każdym oddanym strzale zobaczymy bardzo ładne rozbłyski na ścianach. „Syphon Filter" nie jest prostą grą. Na początku wydaje się, że to zwykła strzelanina, ale czym dłużej grasz, tym misje stają się ciekawsze i trudniejsze. Przydadzą się takie cechy, jak refleks i cierpliwość. W pewnym momencie gra przypomina „Tomb Raider", gdyż będziesz musiał skakać czy też wisząc na łapach pokonywać ściany. Dosyć łatwo tu zginąć - od kul wroga czy też w zetknięciu z ogniem. W kilku momentach zabawa staje się denerwująca (np. tunel metra), ponieważ jest na tyle ciemno, że nie widać wajchy na jednej ze ścian. Na szczęście jest tu takie urządzenie, jak latarka... Bardzo denerwuje fakt, że misję można przedwcześnie skończyć (niepomyślnie) tylko z tego powodu, że wyszło się poza teren działań. Niestety, nie jest to w jakikolwiek sposób zaznaczone, więc jeden krok i... nerwica! „Syphon Filter" to bardzo dobra gra, poprawna grafika z niezgorszą muzyką oraz ciekawym pomysłem spowodowały, że tytuł bez potężnej kampanii reklamowej może urosnąć do miana hitu. Ciekawe połączenie gry akcji ze strzelaniem sprawia, że warto w tę grę zainwestować. Polecam!

Bartek

Grafika 82% Grywalność 92%
Oryginalność 89% Dźwięk 85%

989 Studios najwyraźniej wychodzi na prostą, a ich najnowsza gra warta jest polecenia!

WERDYKT 91%

Pro Pilot 99







Niektórzy twierdzą, że symulator samolotu bojowego jest zaprzeczeniem „czystego" symulatora lotniczego. Pytają: czy można przeżyć piękno lotu i podziwiać mozaikę przepastnych krajobrazów, kiedy ma się na karku wroga, ziejącego ogniem z działek pokładowych i rakiet? Na tak postawione pytanie zapewne odpowie każdy sam sobie. A może - tak po prostu - potrzebne jest jedno i drugie...?

Jedno jest pewne: znacznie lepiej sprzedają się symulatory samolotów wojskowych. Świadczą o tym witryny sklepów z grami i stoiska giełdowe, tak obłożone atrakcyjnymi symulatorami samolotów wojskowych, jak nasze gardła w czasie tegorocznej grypy. Dzięki takim grom możemy uczestniczyć w walkach powietrznych I i II wojnie światowej, walczyć z MIG-ami nad Koreą i Wietnamem, czy też wspierać operację „Pustynna Burza". Nieco jakby w ich cieniu, na drugim planie witryn, dostrzegamy symulatory samolotów lotnictwa cywilnego i sportowego. Przyznajmy z ręką na sercu, że zapytani o znane nam tytuły z tego właśnie gatunku wymienilibyśmy jednym tchem: nieśmiertelną serię Flight Simulator Microsoftu, Flight Unlimited autorstwa Looking Glass Studios oraz... no właśnie, jakie dalej? Prawdziwi fani tego rodzaju symulatorów przypomną jeszcze, że w końcówce ubiegłego roku poczciwa Sierra wydała zupełnie niezły symulator lotnictwa cywilnego „Pro Pilot 98". Powiedzmy jednak otwarcie, że tytuł ten - nie tylko na naszym rynku - odniósł umiarkowany sukces. Sierra przeanalizowała jednak starannie opinie nabywców gry oraz zamieszczone w magazynach gier komputerowych recenzje o niej. Widać nie na próżno, skoro ostatnio firma ta wydała kolejny symulator samolotów cywilnych „Pro Pilot", tym razem oznaczony cyframi 99. Myślę, że to wyraźnie zapowiada zainicjowanie stałej serii tego tytułu. Firmie Microsoft przybył więc nowy konkurent symulatorów samolotów cywilnych, co nas fanów gier może jedynie tylko cieszyć. Przyjrzyjmy się teraz, co będziemy mogli oglądać na ekranach naszych monitorów po zainstalowaniu i uruchomieniu gry „Pro Pilot '99"? Symulator ten pozwala nam zasiąść za sterami sześciu niedużych, cywilnych i sportowych samolotów jedno- i dwusilnikowych. Z samolotów o silnikach tłokowych są to jednosilnikowe, dobrze nam znane Cessna Skyhawk model 172R i model 172P oraz Beechcraft Bonanza V35. Dwusilnikowe „tłokowce" to Beechcraft Baron B58 oraz ekskluzywny Beechcraft Super King Air 200. Kolekcję tę uświetnia „kieszonkowy" dwusilnikowy odrzutowiec Cessna Citation 525. Symulator „PP '99" oferuje nam do lotów naprawdę ogromne obszary obejmujące całe Stany Zjednoczone i Kanadę oraz Zachodnią Europę. Topografia tych terenów została wymodelowana z dużą dbałością o ich wierność, gdyż przeniesiono tu odpowiednio przetworzone mapy graficzne ze zdjęć lotniczych. Dzięki temu możemy bez większego trudu zidentyfikować wszystkie formacje górskie, rzeki, zespół Wielkich Jezior, oraz blisko czterdzieści wielkich miast. „PP 99" obejmuje imponującą liczbę około 3,5 tysiąca lotnisk, od takich gigantów jak „J.F.K" w Nowym Jorku i Orly w Paryżu poczynając, na zupełnie małych lotniskach sportowych i prywatnych kończąc. Wszystkie one są w grze dostępne dla startów i lądo-

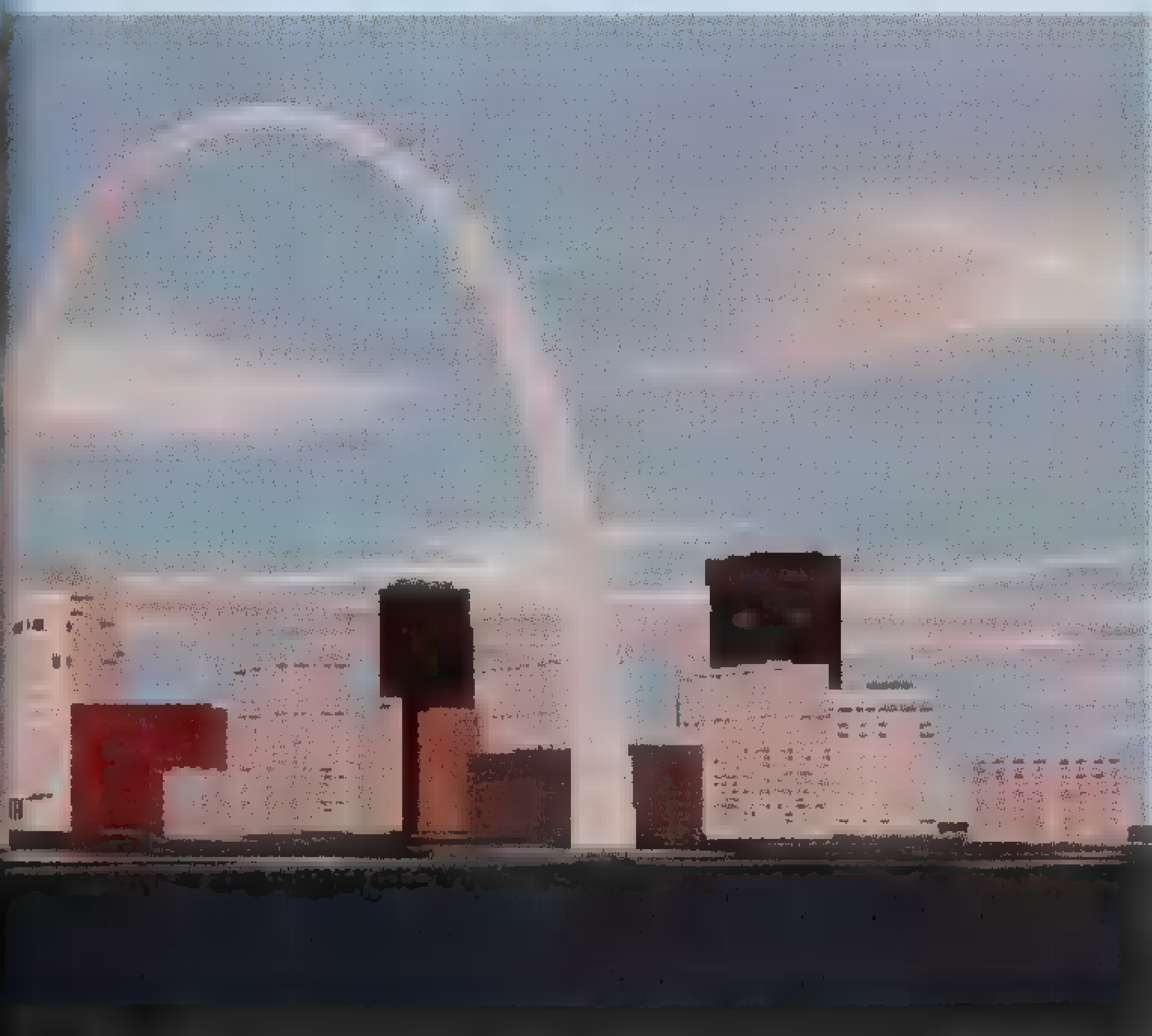
INFO

Wydawca:	Sierra
Producent:	Dynamix
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

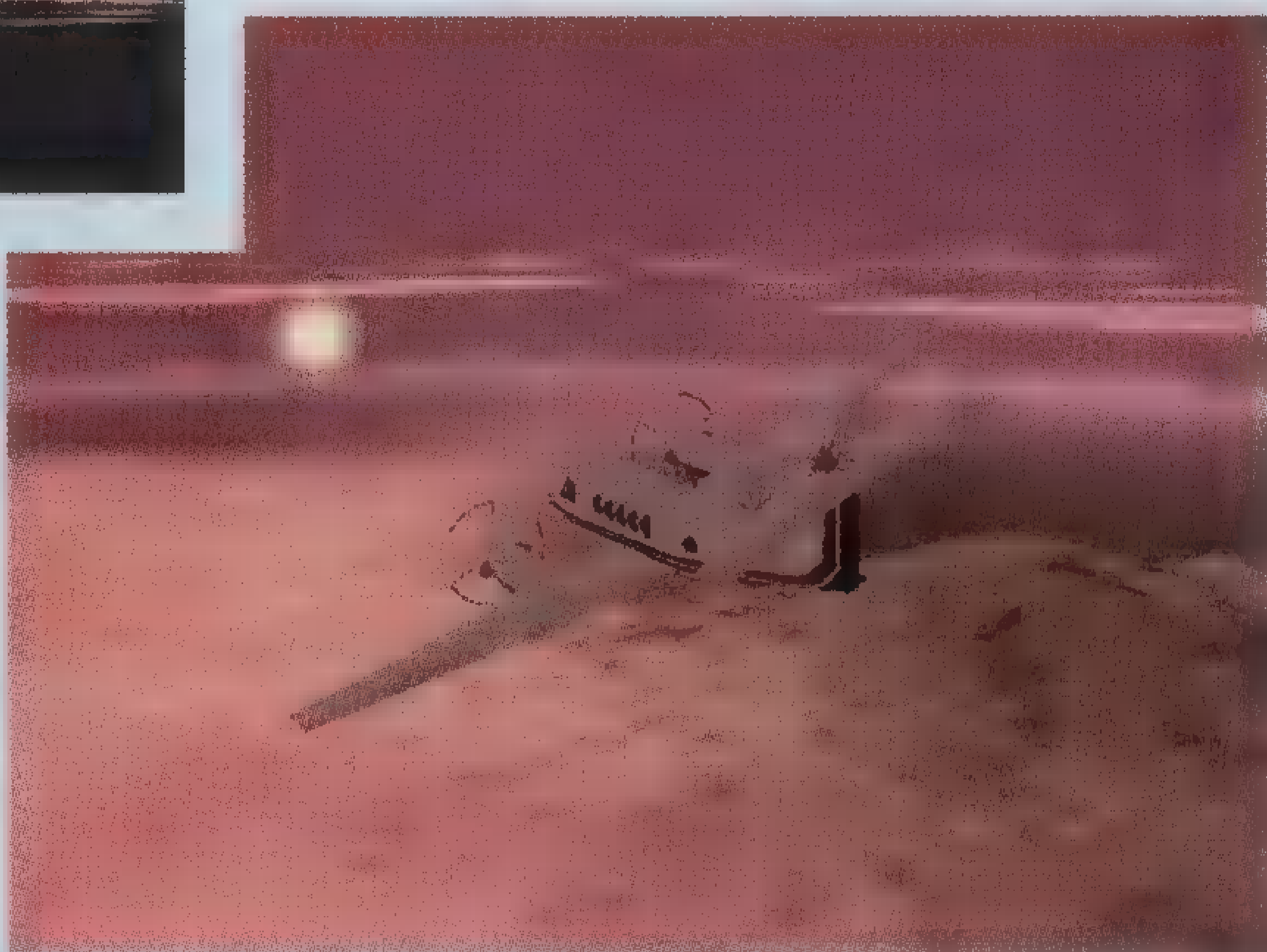












wań, żadne z nich nie jest graficznym ozdobnikiem krajobrazu i każde posiada kod wywoławczy, zgodny z rzeczywistym. Jakość grafiki ukształtowania terenu oraz zabudowań lotnisk i znanych budowli jest z pewnością do zaakceptowania, choć wyraźnie trzeba powiedzieć, że nie rzuca na kolana. Jest to m.in. cena, jaką trzeba zapłacić za nie wymagania techniczne gry. Ale najistotniejszym wyróżnikiem symulatorów lotnictwa cywilnego jest wielki realizm zastosowanych w nich procedur startu, lotu i lądowania, w sensie ich zgodności z procedurami rzeczywistymi. A w „PP 99" jest ta zgodność posunięta - mówiąc obrazowo - wprost „do bólu". Sama kontynuacja już rozpoczętego lotu i wykonywanie ewolucji w powietrzu nie stanowią w grze żadnego problemu. Jednakże aby poderwać skutecznie samolot do lotu, nie wystarczy naciśnięcie kilku standardowych klawiszy i beztroskie wymachiwanie rączką joysticka. Kokpity każdego z tych samolotów bardzo różnią się między sobą. Jeśli nie wykona się kolejno, na bardzo określonych (różnych) włącznikach i przełącznikach bardzo konkretnych wielu czynności, to samolot po prostu nie „zagada" silnikiem i nie ruszy się z pasa startowego. Podobnie jest z procedurami lądowania, o ile chcemy wylądować tam gdzie trzeba i w dodatku tylko w jednym kawałku. Przyznam się, że rozbiłem kilka dywizjonów samolotów zanim opanowałem tę sztukę w stosunku do wszystkich sześciu oferowanych w „PP 99" typów samolotów. Na usprawiedliwienie dodam, że dostałem od dystrybutora wersję „review" tego programu, niestety nie zaopatrzoną w instrukcję. Ale wspominam o tym, aby przestrzec przed ewentualną pokusą nabywania pirackich kopii „PP 99", gdyż ich posiadaczy czekać będzie zapewne swoista „droga przez mękę". A teraz życzę wszystkim amatorom wirtualnej awiacji w „PP 99" startów równych liczbie lądowań.

Reset

Grafika 75% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 80%

Interesujący symulator lotu małych samolotów lotnictwa cywilnego i sportowego, wyróżniający się dużym realizmem lotu.

WERDYKT **75%**



Sierra jest dziwną firmą, choć „Czerwony Baron" należy do klasyki gatunku. Firma dziwna bo para się wszystkim - od przygodówek po symulacje, a gra jest kultowa gdyż pierwowzór powstał w czasach, gdy napędy CD były marzeniem polskiego biednego gracza komputerowego. O ile jednak poruszenie tematu podniebnych łowów z lat 1914-18 zachwyci na pewno każdego miłośnika lotniczych zmagań, to już próba naprawienia błędu przeszłości - braku obsługi akceleratora - może co niektórych przyprawić o katar żołądka.



Wojenko, wojenko...

„Red Baron 3D" wciska nas w kokpit samolotu myśliwskiego z lat I wojny światowej i otwiera drzwi do kariery pilota w szeregach czterech głównych mocarstw - Niemiec, Anglii, Francji i USA. Wybieramy sobie ksywę, zdjęcie, jednostkę, w której przyjdzie nam walczyć (lub zginąć) i wreszcie czas, w którym zaczniemy naszą karierę. Oddetaszowanie do jednostki to pestka i już po chwili możemy wziąć udział w pierwszych walkach. To co spowodowało, że w pierwszych kilkunastu chwilach produkt zdobywa Twoje zaufanie, to fakt wielkiej klimatyczności zabawy. W tle zmagają się ze sobą myśliwce obu stron, po katach ekranu rozsiano fotografie z epoki, to wszystko oddane w czerni i bieli (a może sepia byłaby właściwsza?). Po prostu czuć w powietrzu dym kordytu i słychać „gdakanie" rozruszników.



Wspaniale prezentują się także dodatki - namiastki encyklopedycznej rozpiski zawierającej dane maszyn wraz z ich wyglądem oraz spis asów każdej z walczących stron (wraz z krótkim życiorysem i listą zwycięstw). Dane te odgrywają podczas zabawy dość istotną rolę. Opis maszyn wraz z ich sylwetkami przyda się podczas boju, gdy zmuszeni będziemy do weryfikowania zamglonych kropek przed nami. Co zaś do asów... Gdy wybierzemy walkę kampanijną dostaniemy także informacje od wywiadu, dzięki którym dowiemy się czy w naszej strefie nie urządza sobie polowań jakiś wrogi „wymiatacz". Zresztą może się zdarzyć, że nagle podczas walki pojawi się komunikat informujący nas o tym, iż... właśnie w swej wielkiej łaskawości zechciał ostrzelać nas niejaki Richthofen. Na szczęście to był tylko Lothar, brat Wielkiego Manfreda. Inaczej nie pisałbym tych słów. Oczywiście podczas zabawy w „zawodowego" pilota oddane są nam do dyspozycji jeszcze inne gadżety. Naszą efektywność ocenia dowództwo, przyznając awanse lub odznaczenia (dość zresztą ładnie przedstawione animacjami). Im wyższy stopień, tym większe możliwości ingerowania w misje - zmiana składu, formacji, dobór „prywatnej" maszyny i tym podobne cuda. Podczas zabawy w bazie cały czas towarzyszyć nam będzie odpowiednia muzyczka i zdjęcia z epoki znacznie lepiej tworzące klimat niż cały ten nowoczesny, renderowany chłam. Niestety, właśnie tego „chłamu" zaczyna brakować w momencie gdy...

No To Fruniem!

Wskoczenie do kabinki jeszcze nie zwiastuje kłopotów. Ładnie wykonana deska z przyrządami, wyraźna bitmapka z naszymi kaemami i... nieeee, nie zer-

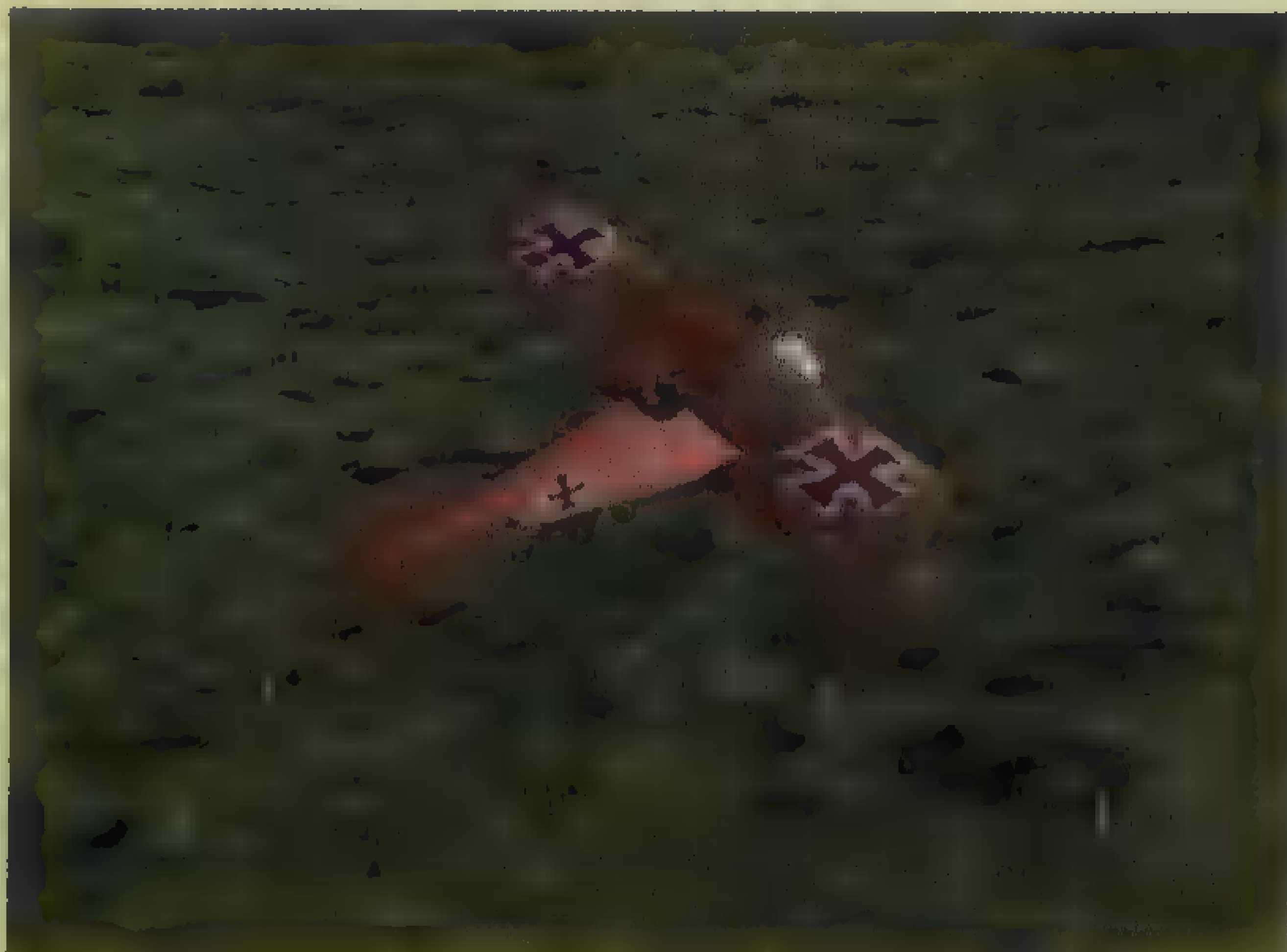


Red Baron 3D

INFO

Wydawca:	Sierra
Producent:	Dynamix
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95





Eeech! Richthofen co najwyżej może splunąć w piekielne czeluście patrząc na to, co sygnowane jest jego „artystycznym" pseudonimem. 3D? Żadnych skojarzeń panowie, tym razem liczba płatów nie ma znaczenia.



kaj w bok! Proszę, nie przecieraj gogli! Po sekundzie konstatujesz, że do wykonania hangaru stojącego obok wystarczyły... dwa kolorki? Nic to, mruczysz pod nosem, wduszasz przycisk rozrusznika (a gdzie mechanik „zakręcający" propelerem?), zmuszasz maszynę do wejścia na jakieś 100 metrów i zaczynasz rozglądać się dookoła. Uwierz mi, gdyby nie fenomenalne momentami niebo, czym prędzej skorzystałbyś z magicznej autokatapulty - Ctrl+Alt+Del. Ziemia jest płaska niczym modelki na wybiegu, obiekty dość pokraczne, lecz można jeszcze rozpoznać „co autor miał na myśli". Zaś Twoja maszyna? Zerknij do tyłu - ogon wygląda niczym zielona deska. Zerknij w bok - płaty Twojej maszyny w niczym nie przypominają sławnego fokkerowskiego „grubego profilu", prędzej wspomnisz cienki kawał blachy, na którym kiedyś rozprułeś sobie rękę. A co do zachowania bryki w powietrzu. Daleki jestem od wygłaszania mądrych kazań o realiźmie gry - tutaj głos mogliby zabrać zawodowi piloci, a nie „gazetowi spece" od symulatorów. Powiem tyle - wpływ sterów kierunku na lot jest minimalny, reszta na szczęście działa dobrze. To jedno z większych niedociągnięć, jakie ostatnio widziałem. Podobnie jest z szybkością gry - wiem, że mój leciwy Monster nie jest marzeniem odjazdowych symulatorów, ale chyba PII300 i 32 MB RAM powinny wystarczyć, nie? Oj, nie wystarczały. Skakało toto niczym schaboszczak na patelni, a przy pięciu-sześciu maszynach w powietrzu po prostu zaczynały się przypominać amigowe czasy, gdy walczyło się z niemocą procesorka.

Na szczęście przedstawione tutaj działania wojenne są całkiem znośne - patrolowanie, polowania na balony



i bombowce, ataki na jednostki naziemne, zwiad etc. Ufff, a jednak można przez chwilę odetchnąć...

Baroniada?

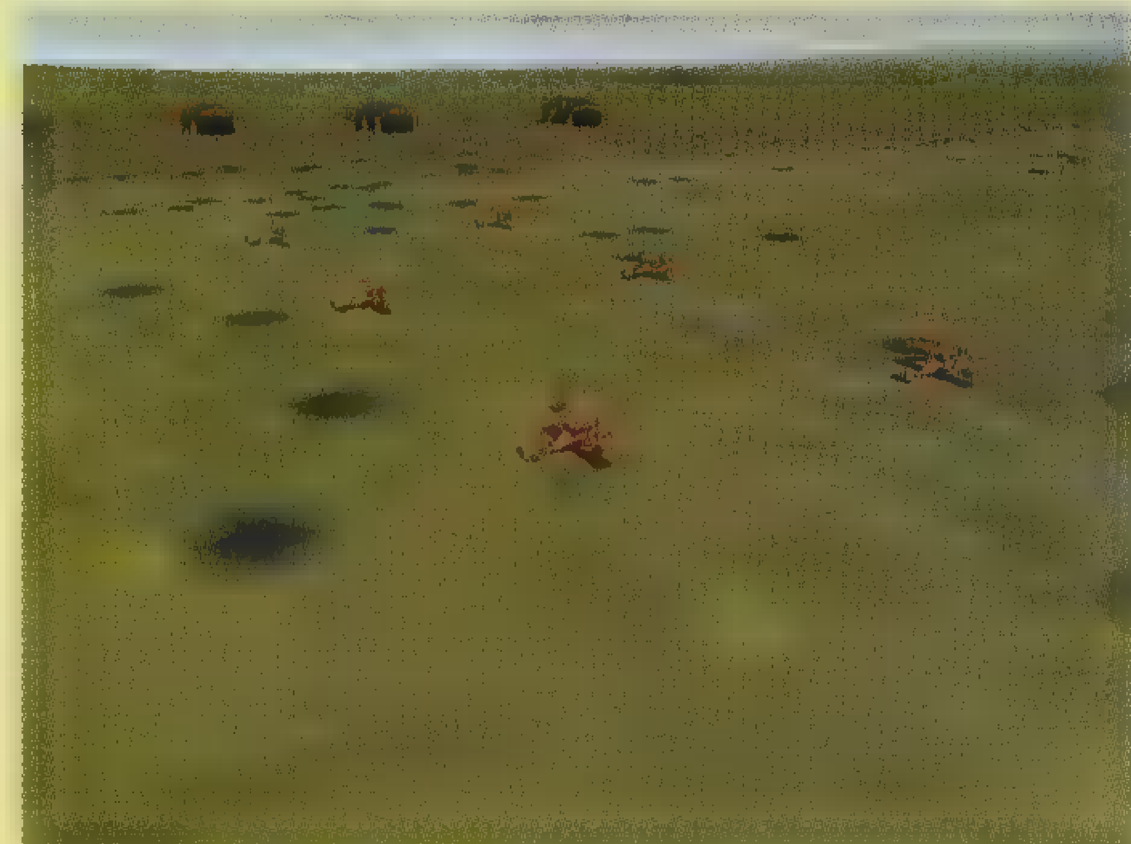
„Red Baron 3D" nie zaskakuje nas niczym. Obsługa 3D nieco kuleje, wymagania paradoksalnie wzrosły, a jakość pozostała na etapie pradynamixowskiego przodka wszystkich symulatorów wojennych. Ale sytuację ratuje klimatyczność zabawy i... czar wspomnień. Początkujących może jednak rozczarować. ***Jagd52***

Grafika 69% Grywalność 76%
Oryginalność 70% Dźwięk 71%

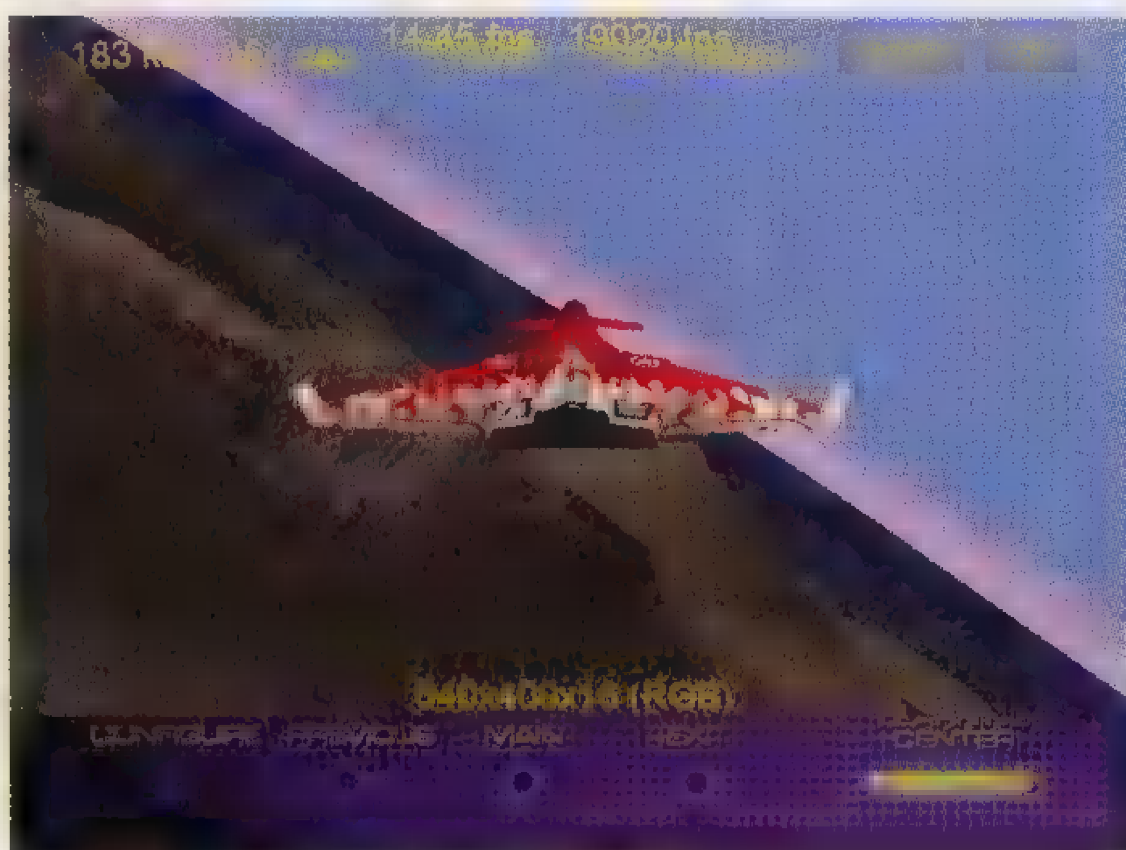
Manfred? Stary, czas był dla ciebie... heee, kchmmm.. łaskawy...

WERDYKT **70%**











Ultra Fighters

INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Eagle Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	79.00
Dystrybucja:	MarkSoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Od kilku ładnych lat firma Interactive Magic raczy nas najróżniejszymi symulatorami czołgów i samolotów. Może się czepiam, ale żaden z nich nie wybijał się ponad przeciętną, ba! większość z nich wyglądała, jakby ktoś regularnie rozmyślał się w połowie tworzenia kolejnych gier i próbował wcisnąć nic nie podejrzewającym graczom coraz to nowe niedoróbki. Niestety, najnowsze dziecko I-Magic, którego oględzin mam dziś dokonać podtrzymuje rodzinną tradycję i nie zachwyca właściwie niczym.



Kolejna gra, kolejne rozczarowanie...

Akcja „Ultra Fighters" rozgrywa się w XXV wieku na Wyspach Salomona, które to chce sobie przywłaszczyć złe do szpiku kości imperium Zindo. W roli spieszącej z pomocą kawalerii występują tradycyjnie Stany Zjednoczone. Tym jednak razem Wujek Sam nie chce brudzić sobie rąk i wynajmuje armię najemników, którzy mają pogonić najeźdźców do wszystkich diabłów. Ty, jako jeden z opłaconych wyzwolicieli, zasiadać będziesz za sterami nibysamolotu najeżonego najstraszniejszą z bronią, jaką kiedykolwiek stworzono (nie licząc mojej siostry). Powierzone Ci zadania z pewnością nie będą należeć do najłatwiejszych, ale z odrobiną szczęścia i refleksu dożyjesz szczęśliwego zakończenia, a Twojemu kontu przybędzie kilka zer. Innymi słowy normalka. „Ultra Fighters" nie jest zwykłym symulatorem, a to dlatego że autorzy dorzucili doń szczątkowy wątek handlowy. Za każdą wykonaną misję i zniszczoną jednostkę przeciwnika otrzymywać będziesz pewną kwotę, która po osiągnięciu pewnych rozmiarów pozwoli Ci na zakup lepszej maszyny i uzbrojenia. Zadania, jakie zostaną Ci powierzone, nie będą zbytnio urozmaicone i najczęściej ograniczać się będą do zestrzelenia tylu maszyn przeciwnika, ile zdołasz. Komputerowi piloci z całą pewnością nie należą do asów i kiedy znajdą się na Twym celowniku, jest prawie pewne, że opuszczą go, lecąc ku ziemi podziurawieni jak sito. Oczywiście nie będziesz walczył z hordami nieprzyjaciół w pojedynkę - obok Ciebie w powietrzu znajdzie się kilku sojuszników, których obecność zwiększy nieco Twoje szanse na szczęśliwy powrót do bazy.



Największym niedociągnięciem „Ultra Fighters" jest bez wątpienia wykonanie. Grafika prezentuje się przyzwoicie tylko, kiedy jesteśmy w menu. Nawet dopalona Monsterem gra telepie się niemiłosiernie, a wygląd otoczenia nie rekompensuje tego w najmniejszym stopniu. Podobnie sprawa się ma z animowanymi wstawkami, które bombardują oczy nieszczęsnego gracza wielkimi jak pięść Gołoty (może trochę przesadziłem...) pikselami i również nie działają najlepiej. I to by było na tyle. Chciałbym móc powiedzieć o „Ultra Fighters", że jest grą dobrą, bo te recenzuję z nie krytą przyjemnością, tym jednak razem trafił mi się program ledwo zasługujący na miano przeciętniaka, o którym wolałbym jak najszybciej zapomnieć.

Kayackash

Grafika 50% Grywalność 45%
Oryginalność 50% Dźwięk 50%

Kiepska grafika, marny dźwięk, niska grywalność, innymi słowy I-Magic kontratakuje.

WERDYKT **49%**

Rival Realms PL

INFO	
Wydawca:	Digital Integration
Producent:	Activ Pub
Data wydania:	Już jest
Cena:	99.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90
	SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Jeśli Rumuni potrafią coś robić, poza wiecowaniem i marszami górników, to właśnie wszelkie pozytywne żywioły zamknęły się w najnowszym produkcie dystrybuowanym przez Digital Integration - RTS-ie. A za sprawą firmy Mirage, wszystko to zostanie ku naszej uciesze zlokalizowane.



RTS-y to gatunek przedziwny, tak przynajmniej wdawało się tym, którzy kilka lat temu stworzyli jego podstawy. Ale upływ czasu zrobił swoje i nasi bohaterowie zaczęli nieco zalatywać naftaliną. Każdy z produktów na jakie przyszło nam patrzeć, wygląda jak ulany z jednej sztancy. Takie same gęby, zachowania, ruchy i przede wszystkim sposób działania. Doszło do tego, że niepisana umowa zawarta między producentami tego oprogramowania zawiera chyba tajną klauzulę o dokonywaniu plagiatów. Na szczęście czasami pęd ku czemuś nowemu zwycięża stare nawyki i na rynek wchodzi gra przełomowa. „Rival Realms" jest niczym Dwie Twarze. Z jednej doskonale nam znane oblicze RTS-a, z drugiej kilka zupełnie zaskakujących rozwiązań. Ale po kolei...

Zielonoskórzy i Spółka

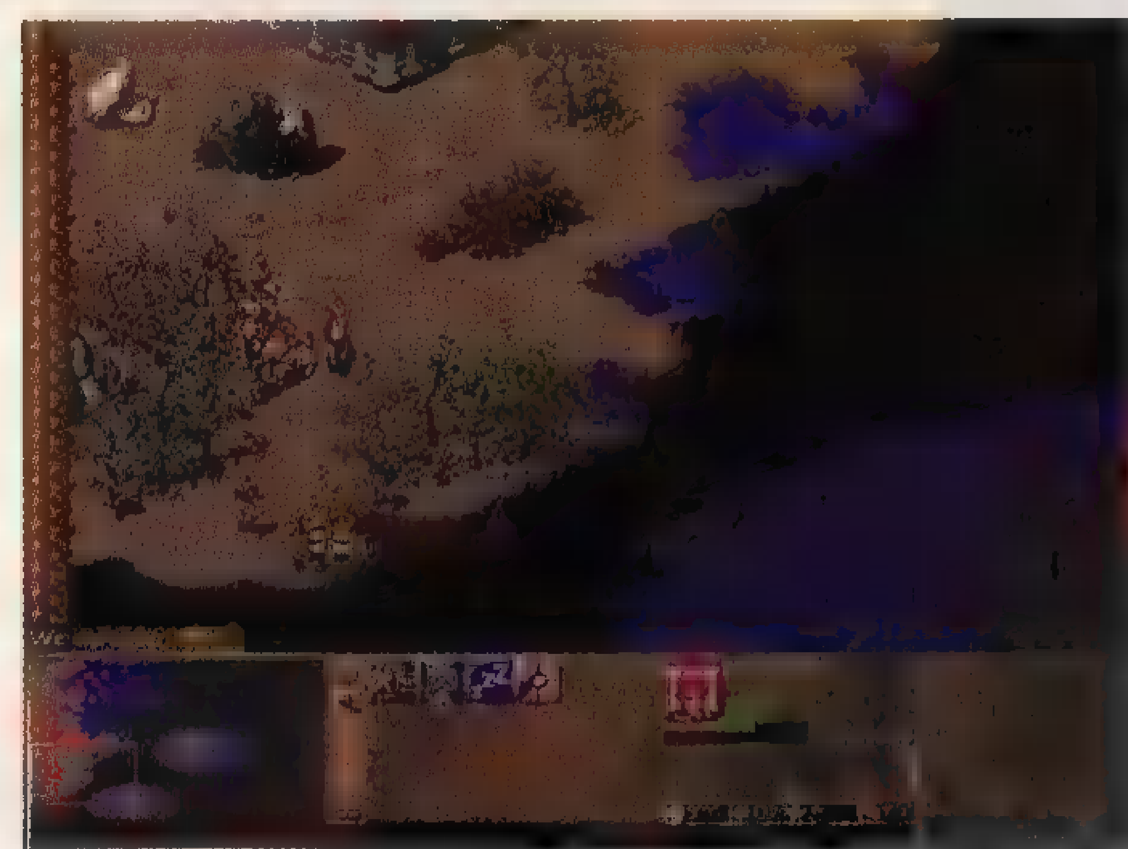
Wreszcie wkroczymy w przedziwny świat rządzony Mocą i Mieczem. Jedni posiadają paranormalne właściwości (w tym rolplejowym światku pachnące boskością), inni twarde szczęki. Tak właśnie wygląda świat w którym przyjdzie nam wybrać między Zielonoskórymi, Ludźmi bądź Elfami. Bez względu na to kogo wybierzesz będziesz musiał poznać kilka prawd rządzących tą grą. Przede wszystkim możesz zapomnieć o zmontowaniu wiernej Ci od początku do końca brygady. Tutaj po każdej misji podległe Ci jednostki wracają do wspólnej puli i możesz co najwyżej wynająć je do wykonania następnych zadań. Oczywiście możesz to zrobić tylko dzięki zasobom gotówki, jaką zdobywasz podczas przetrząsania kolejnych leweli. Wniosek jest banalny - podczas zabawy starannie przeszukuj całą mapę i nie spiesz się z ukończeniem poziomu jeśli przetrzepałeś skórę wrogowi.

„Rival Realms" nie prezentuje się zbyt wyzywająco od swej strony graficznej. Standardowy rzut izometryczny i bure kolorki potrafią wpędzić nas podczas zabawy w lekką melancholię. Jeszcze gorzej wygląda sprawa kolorystki postaci. Nasi żołnierze noszą charakterystyczne dla średniowiecza ubiorki - misiury, półpancerze etc. Broń jest równie znana - od siekier rzeźniczych po ciężkie kusze. Najgorsze jest to, że przemieszanie kolorów jakimi ubarwiono ich ciuszki woła o pomstę do nieba. Żółć z pikantnym pomarańczem wędrująca po zielonej trawce i szaro-burej matce ziemi, daje efekt niedojedzonej pizzy. Gdy do tego dodać zgniłozielony kolorek przeciwników - bleeeee!

Drugim arcyzabawnym (dla niektórych zapewne nie będzie tutaj nic śmiesznego) elementem jest klasyfikacja jednostek. Jeśli nasi przeciwnicy potrafią nas zaskoczyć wielkimi gostkami z toporami, pikami i innym żelaziwem, to fruwające po nieboskłonie helikoptery czy boczniokołowce z artylerią na pokładzie po prostu powalają. Szykujesz się do ataku na opancerzonego wroga, a tutaj wali Cię po oczach arcytechniczność enpela. No ręce po prostu opadają! Klimat pryska niczym bańka mydlana. To dwie największe wady tego produktu.

Statystyki, statystyki...

Czym więc potrafi porazić nas, tak niezbyt zachęcająco zapowiadający się produkt? „Rival Realms" ma w sobie pewien potencjał... Nasze jednostki podczas walki zdobywają niezwykle cenne doświadczenie, co ma decydujący wpływ na ich efektywność. Pula doświadczenia ciągle rosnąc powoduje, że możemy po kilku misjach wynająć grupę prawdziwych profesjonalistów. Oczywiście wraz z możliwościami rosną ich ceny. W końcu za nadstawianie głowy można sobie nieźle policzyć. To jeszcze nie wszystko... podczas boju możemy znaleźć nieco interesującego stuffu. Będą to artefakty, które potrafią zwiększyć szybkość, wytrzymałość, siłę i inne parametry jednostek. Oczywiście możemy je przenosić dowolnie między naszymi żołnierzami, przez co nawet słabych rekrutów można nieźle „dopalić". Zapachniało nam więc tutaj rolplejem, choć w porównywaniu gatunków nie będziemy posuwać się zbyt daleko.



No To... Fru Go ;)

„Rival Realms" jest więc produktem, przy którym wytrzymają tylko taktyczni puryści zdolni zdzierżyć nękające ich oczy natarcie niedobranej właściwie palety kolorów. W zasadzie tylko do oprawy dźwiękowej nie można się przyczepić, bo to co zobaczą nasze oczy potrafi zaboleć. Mimo tego gierka wnosi do dusznego światka RTS-ów powiew świeżości i należy mieć tylko nadzieję, że inni producenci tego typu tytułów postarają się o lepszą oprawę graficzna dla swych dokonań. **Jagd52**

Grafika 55% Grywalność 71%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

WERDYKT **78%**

Mega3Pak

Świat jest tak urządzony, że większość ludzi nie narzeka na nadmiar kasy. Jest to główny powód dla którego okazyjne wyprzedaże i akcje promocyjne cieszą się wszędzie dużym zainteresowaniem. Od czasu do czasu zdarza się, że ta oczywista prawda dociera do świadomości wydawców i dystrybutorów gier komputerowych...

Niestety, wyprzedaże dobrych gier po atrakcyjnych cenach w Kraju nad Wisłą nie zdarzają się często. Czy tak trudno dostrzec, że wyprzedaże gier to jeden ze skutecznych sposobów na ograniczenie piractwa oprogramowania komputerowego? Duże brawa należą się firmie Optimus Multimedia, która zaoferowała nam pierwszą część nowego zestawu ciekawych gier po przyjaznych cenach. Nosi to nazwę „Mega3Pak" i obejmuje trzy gry: „Carmageddon", „Ecstatica II" oraz „X-COM Apocalypse". Od razu widać, że gry te dobrano na zasadzie „dla każdego coś miłego". Skoro więc przynęta została przez Optimus Multimedia zarzucona, powstaje hamletowskie pytanie: kupić „Mega3Pak", czy nie kupić? Pragnę ułatwić podjęcie tej decyzji. Opiszę króciutko, o co w tych grach „biega" i przypomnę jak zostały ocenione w „Grach Komputerowych".

Ecstatica II została opisana w numerze 4/97 „GK". W werdykcie otrzymała zupełnie przyzwoitą notę - 87%. Gra wyróżnia się fascynującą, nastrojową grafiką 3D (95%) oraz dobrą grywalnością (85%). Treścią tej przygodówki są przygody książęcej pary znanej z pierwszej części gry. Kiedy pewnego dnia książęca para powraca z konnej przejażdżki, okazuje się że zamek został opanowany przez złe moce, a wredny demon porywa księciu małżonkę. Sam książę zostaje znokautowany, ale wkrótce odzyskuje przytomność... na zamkowym szafocie, w dodatku zakuty w dyby! Kiedy podchodzi do niego w celach nie dwuznacznych upiór z mieczem katowskim „w ręku", jakaś tajemnicza siła wyzwala księcia. Odszukanie i oswobodzenie małżonki okazuje się jednak bardzo trudne i pochłania masę czasu. Podałem ten króciutki opis gry, gdyż „EII" nie jest w Polsce znana w stopniu, na jaki niewątpliwie zasługuje. Być może przyczyną tego jest nietypowe wrażenie na początku gry. Choć poruszamy się we wspaniałej graficznie scenerii zamczyska i bez przerwy odpieramy ataki upiorów, „EII" może wtedy wydawać się nieco schematyczna (zabij, zanim zabiją Ciebie!) a akcja gry niezbyt klarowna. Jednak już po pierwszym kwadransie przemożny urok gry zaczyna działać, niewoląc grającego nawet na parę tygodni naprawdę dobrej zabawy! Przyznajmy, że nie każda gra potrafi to zaoferować!

X-COM: Apocalypse została opisana w numerze 9/97 „GK". Jest to trzecia z czterech już wydanych części renomowanej serii strategicznej „X-COM". Moim zdaniem to część najlepsza!. Potwierdza to werdykt przyznany „X-COM/A" przez „GK": ogółem 90%. Tę grę znają niemal wszyscy i nie wymaga ona opisów. W grze występujesz jako Szef Organizacji X-COM, której pierwszym zadaniem jest odpieranie lawinowych ataków Obcych na Mega-Polis, a drugim, w zaawansowanej już części gry – ostateczne wytępienie „błękitnoskórych" w ich pozaziemskiej kolebce! Gra oferuje dobrą i czytelną grafikę, świetny interfejs oraz rozgrywanie pełnych emocji walk na terenie Mega-Polis, we wnętrzach wrażych UFO-spodków oraz na planecie Obcych, gdzie musimy niszczyć kolejne newralgiczne centra logistyczne kosmitów. Gra zapewnia wysoką „miodność" i zapierająca oddech zabawę, którą możemy kontynuować nawet przez parę miesięcy! Twórcy gry dokonali przełomu w gatunku gier, oferując do wyboru w jednej grze: tryb klasycznej strategii turowej oraz nowatorski stylem tryb strategii w czasie rzeczywistym.

Carmageddon to trzecia i ostatnia gra zestawu „Mega3Pak". Gra została opisana w numerze 7-8/97 „GK" i oceniona na 90%. „Carmageddon" jest udziwnionym symulatorem wynaturzonych wyścigów samochodowych, wyścigów jak gdyby z gorączkowego snu. Jedynym celem i główną atrakcją tych „wyścigów" jest... rozjeżdżanie Bogu ducha winnych przechodniów! Nie zamierzam tu polemizować z autorem oceny gry w „GK". Prymitywna gierka w nie zasługuje na to, a i on sam miał mieszane odczucia pisząc swą recenzję! Te broczące hektolitrami krwi „wyścigi" są w swym przesłaniu denne. Odwołują się do mrocznej strony osobowości i do niedojrzałych frustracji grającego, eksponując agresję wobec bezbronnych. Tego nie jest w stanie zrekompensować ani niezła grafika gierki, ani jej poprawna grywalność. Gdybym o tym nie napisał, byłbym po prostu nie w porządku wobec Czytelników! Tę opinię potwierdza zresztą sprzedażna plajta gry „Carmageddon" u nas i na świecie! Jej magazynowe remanenty mają teraz pełnić rolę „wypełniacza" zestawu „Mega3Pak", niestety za cenę negatywnej przeciwwagi naprawdę atrakcyjnych dwóch pierwszych gier: „EII" i „X-COM/A". Ale przed Czytelnikami „GK" nic się nie ukryje, a decyzja o zakupie w sumie ciekawego zestawu „Mega3Pak" należy do Was! ***Reset***

INFO

Wydawca:	Megamedia Corp.
Producent:	SCI/Psygnosis/MicroProse
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Optimus Multimedia
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 70 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

MEGA 3 PAK CZĘŚĆ 1

CARMAGEDDON — "Gra roku" "Najlepszy symulator" "Pewny zakup" PC Zone - Readers Awards — 95%

ECSTATICA II — "Cholernie spaczona. W każdym calu." "Ecstatica II jest super" PC Zone — 91%

X-COM apocalypse — "Z perspektywy mojej kieszeni, jest to lepsza gra, niż jakakolwiek inna tego typu" PC Zone — 95%

3 Wielokrotnie Nagradzane Gry w Jednym Niezwykłym Zestawie

Chessmaster 6000

Mindscape zaoferował ostatnio program „Chessmaster 6000", stanowiący kontynuację znanej serii doskonałych programów szachowych.

INFO

Wydawca:	**Mindscape**
Producent:	**Mindscape**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**Optimus**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Premiera ta została bardzo pozytywnie przyjęta przez rynek gier, osiągając rangę wydarzenia w świecie fanów szachów. „CM 6000" łączy w sobie doskonałość koncepcji, profesjonalizm opracowania i wszechstronność zastosowań... „CM 6000" wręcz poraża swoją wszechstronnością! Sędziwy Mistrz Szachowy wprowadza początkujących szachistów za rączkę, krok po kroku we wspaniały świat królewskiej gry. Zaawansowanym szachistom zapewnia znakomity trening i olbrzymią bazę danych dla doskonalenia siły i stylu gry. Jest jednocześnie nieocenionym narzędziem dla analityków oraz twórców kompozycji szachowej i szachowych studiów. Staje się to możliwe poprzez wykorzystanie specjalnej opcji set-up programu. „CM 6000" jest ponadto gigantyczną encyklopedią analityki szachowej, oferującą kilkadziesiąt tysięcy (to nie pomyłka!) zapisów wyróżniających się partii szachowych z dwóch ostatnich stuleci (od roku 1790 do 1998) oraz około 600 zapisów klasycznych partii-arcydzieł, rozegranych przez największe znakomitości światowej czołówki szachów. Dołączono do nich nawet hipotetyczną partię, jaką być może rozegra w 2001 roku lecący na pokładzie „Discovery" samotny kosmonauta, grający z superkomputerem tego statku. Nic więc dziwnego, że to wszystko wymagało upakowania (z trudem) zapisu programu aż na dwóch dyskach CD-ROM. Jest to program doskonale pomyślany i perfekcyjnie zrealizowany! Trafia on z łatwością do psychiki przeciętnego szachisty, nie tylko dzięki znakomitej i czytelnej grafice oraz doskonałemu udźwiękowieniu (proszę nie mylić tego z zawartą w programie dobrą ścieżką muzyczną). „CM 6000" jest niezwykle przyjazny dla użytkownika. Rolę prezentera, komentatora i analityka w „CM 6000" powierzono dość młodemu jeszcze amerykańskiemu mistrzowi szachowemu Joshowi Waitzkinowi, przedstawionemu w filmowym intrze programu. W „CM 6000" w komunikatywny i przystępny sposób komentuje on głosem wybrane i rozgrywane partie. Twórcy „CM 6000" poszli w „uczłowieczeniu" tego programu jeszcze dalej. W odróżnieniu od uprzednich



wydań serii, w „CM 6000" odstąpiono od szablonowego podziału wybieranej siły gry komputera. Teraz w opcji New Game, podopcją „Select Personality" możemy wybrać sobie komputerowego przeciwnika spośród dwóch grup wirtualnych partnerów. Pierwsza symuluje styl i siłę gry takich szachowych osobowości i znakomitości jak: Alechin, Botwinnik, Capablanca, Fischer, Karpow, Korcznoj, Lasker czy wymieniony już J. Waitzkin. Tę grupę otwiera przeciwnik nazwany skromnie Chessmaster, o sile gry równej – bagatelka – 2538 pkt.! Jeśli jednak kogoś onieśmielają te wielkie nazwiska, może wybrać na wirtualnego, przyjaznego przeciwnika kogoś z drugiej grupy. Mieści ona graczy amatorów, określonych z imienia, siły gry (od 0 do 2467 pkt.), taktyki rozgrywki i zilustrowanych kolorową fotografią. Jest ich aż 64-ech, jest więc w czym wybierać! Wspomniałem przed chwilą o taktyce rozgrywki wirtualnych przeciwników. Dobrą pomocą i wsparciem dla grającego jest w tym zakresie baza danych sklasyfikowanych otwarć gry szachowej, oferowana przez program. Dla tych, którzy lubią poprzez komputer zmierzyć swe siły z żywym przeciwnikiem, „CM 6000" oferuje rozbudowaną opcję gry wieloosobowej, w jej wszystkich odmianach.

Bajery

Nie brak ich w „CM 6000". „CM 6000" oferuje wybór wielu szachownic i figur 3D, różniących się „materiałem wykonania" i stylem rzeźby, nierzadko nawiązującym do różnych epok dziejów oraz regionów świata. Trzeba przyznać, że tym razem starano się w programie uniknąć wymyślnych wzorów, utrudniających czy wręcz uniemożliwiających prawidłowe odczytanie szachownicy. Dla tych, którzy wolą grać, patrząc na dwuwymiarowe diagramy szachowe, przygotowano w programie szereg miłych oku propozycji. Wyróżnia się tu bardzo czytelna konwencja diagramu typu New Papers, identyczna z diagramami szachowymi umieszczanymi w polskich gazetach. Tym, którym w koncentracji dopomaga spokojna muzyka, przygotowano zestaw znanych utworów, skomponowanych przez klasyków muzyki XVII i XIX wieku.

Siła Gry i Szybkość

„CM 6000" określam jako najsilniejszy i jednocześnie najszybciej działający ze znanych na polskim rynku programów szachowych. Oceniam, że deklarowana przez jego twórców siła punktowa w wysokości 2538 pkt. jest prawdziwa. Program działa niezwykle szybko, przy użyciu procesora klasy Pentium 166, z reguły niemal niezwłocznie po każdym ruchu przeciwnika. To ogromna zaleta, rzadko spotykana przy tej klasie gry w innych programach szachowych. Ale najbardziej to, co mnie ujęło w „CM 6000" to finezyjność taktyki w rozgrywanych przez niego partiach. Jest wręcz zadziwiające, że nie obserwujemy w jego grze zimno skalkulowanej taktyki elektronicznej maszyny, ustawionej na systematyczne wykrwawienie przeciwnika. Testowałem dużo programów szachowych, ale nigdy dotychczas nie napotkałem pośród nich na tak błyskotliwy, pełen efektownych poświęceń figur przy jednocześnie długofalowej i precyzyjnej taktyce, wręcz powalający „ułańską fantazją" sposób rozgrywki. Ale dosyć pochwał. Niech o wartości programu „CM 6000" ostatecznie przemówią podane w tabelce wyniki, przeprowadzonych przeze mnie testów.

Chessmaster 6000 vs Mat CM 6000

program szachowy	**grał**	**wygrał**	**ruch**
Chessmaster 5000	białymi	CM 6000	74
Chessmaster 5000	czarnymi	CM 6000	62
Kasparow Gambit	białymi	CM 6000	57
Kasparow Gambit	czarnymi	CM 6000	34
US Chess Federation	białymi	CM 6000	59
US Chess Federation	czarnymi	remis	48
Expert Chess v.1.0	białymi	CM 6000	24!

Uwagi do testów:

- CM 6000 posiada opcję proponowania remisu,
- Kasparow Gambit deklaruje siłę 2000 pkt.
- US Chess Federation deklaruje siłę 2000 pkt.
- program Expert Chess deklaruje siłę 1300 pkt.

„CM 6000" mówiąc obrazowo „dokopał" rywalowi; test przeprowadziłem z tzw. „niezdrowej ciekawości", ignorując punktową różnicę siły programów.

Moja konkluzja, program „CM 6000" naprawdę warto kupić. Dla fanów królewskiej gry to pozycja wręcz obowiązkowa.

Reset

Grafika 95% Grywalność 94%
Oryginalność 95% Dźwięk 92%

Znakomity program szachowy, zarówno dla zaawansowanych i początkujących fanów królewskiej gry.

WERDYKT 94%

101st Aiborne In Normandy







Druga wojna światowa. 6 czerwca 1944. Normandia, północna Francja. Około 4.00. Dynamiczny wstęp, nie?

INFO

Wydawca:	Empire
Producent:	Empire
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	MarkSoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gdy wielka nawała wojenna przetoczyła się przez Europę z Niemiec do wybrzeży Kanału Angielskiego, dla wszystkich stało się jasne, że nowa wojna nie będzie należała do najkrótszych. Ale magiczny ok. 1941 spowodował, że niejaki Adolf zajął się wschodni misiem, i kopani już nieźle sprzymierzeni mieli chwilę oddechu. I tak w niespełna trzy lata później wielka armada anglosaskich sił stanęła, by znów wkroczyć na kontynent. W mrokach nocy na tyłach pilnujących wybrzeża sił wylądowało na spadochronach kilka tysięcy żołnierzy 82 i 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej. Mieli zabezpieczyć flanki powstających z trudem przyczółków. I właśnie Ty, drogi Graczu, będziesz miał rzadką okazję dowodzić jednym z takich plutonów. Gra pochodzi ze stajni Empire, firmy mającej duże doświadczenie w produkcji symulacji wojennych. Jest reprezentantem dość dziwnego gatunku gier taktycznych, w których próbowano połączyć zalety strategii real-time z klasycznymi rozwiązaniami gier turowych. Zerknijmy...





Brothers In Arms

Jako dowódca drużyny spadochronowej, liczącej osiemnastu żołnierzy, odpowiedzialny będziesz za losy Twojego pododdziału. Po krótkiej odprawie w sztabie, będziesz mógł udać się do baraków, w których zalegają na drewnianych pryczach Twoi podkomendni. Masz ich tutaj sporą grupkę, i właśnie tu będziesz mógł zebra skład do następnej misji. W tym momencie ujrzymy pierwszą zaletę gry. Nasi herosi mają iście rolplejową charakterystykę! Każdy z nich opisany jest kilkunastoma parametrami odpowiadającymi ich umiejętnościom – sile, wytrzymałości, celności etc. Posiadają oni także specyficzne umiejętności w posługiwaniu się konkretnym typem uzbrojenia. Oczywiście nasz team możemy uzupełnić odpowiednią liczbą oficerów, ■ całość ekipy wesprzeć dodatkowym oprzyrządowaniem od kwatermistrza. Wreszcie czas na...

Mały Trening

Polecamy go wykonać przed przystąpieniem do misji. W te sposób będziesz mógł bliżej przyjrzeć się konkretnym zadaniom, wykorzystaniu broni etc. Tutaj też po raz pierwszy zetkniemy się z właściwą grafiką gry. O ile wcześniej dokonania kadry okraszone były renderowanymi obrazkami, to teraz będziemy mogli przyjrzeć się empirowskiej... ohydzie. Na pole walki spojrzymy z góry, a to co tam ujrzymy... Hmmmm. Wszystko tutaj wykonano ręcznie. Drzewka, pola, samoloty (ich wraki) czy pozycje nieprzyjaciela. Rzut z góry wymógł na grafikach zastosowanie uproszczeń, ale to co zrobiono jest aklimatyczną zbrodnią. Płaskie, blade, nijakie. Co prawda nasi podwładni poruszają się bardzo sprawnie, animacje ich ruchu są nieźle dopracowane, ale za to znów całkowicie schrzaniono zastosowany w oryginale kamuflaż. Graczy o wysmakowanym guście graficznym, „101" odrzuci.

Mała Wojna

Po treningu możemy wreszcie próbować swych sił z prawdziwym wrogiem. Sam zrzut to po prostu granda. Liczba ludzi którzy zginęli przy skoku, odlecieli od grupy czy po prostu połamali nogi jest zatrważająca. Po wylądowaniu mieliśmy tylko 30% żywego składu! Błeeee! Dalej za to... „101st Airborne in Normandy" potrafi nas zaszokować in plus. Charakterystyka każdego żołnierza zaczyna odgrywać coraz większą rolę, upodabniając grę do „X-Com". Jednakże jej złożoność jest znacznie większa. Parametry konkretnych egzemplarzy broni, osiągi żołnierzy, ukształtowanie terenu... czysta poezja taktyki! Jako weterani planszówek nie możemy pominąć nasuwających się nam skojarzeń ze „Squad Leader" – kultową gra taktyczną. Zaawansowana taktyka – to prawdziwy trzon tej gry, znacznie podnoszący jej ocenę.

„101st Airborne in Normandy" jest grą przeznaczona dla rasowych strategów. Żaden żółtodziób nie wytrzyma przy niej dłużej niż 5 minut.

Jagd52&Suicide

Grafika 65% Grywalność 85%
Oryginalność 82% Dźwięk 77%

„101st Airborne in Normandy" potwierdza klasę scenopisów i pośpiech całej ekipy. Grafika można by było zabić pluton SS.

WERDYKT 81%





Newman Haas Racing

Firma Psygnosis jest specem od bardziej „rozrywkowych" wyścigów. Takie tytuły jak „Wipeout 2097" czy „Formula 1" zna chyba każdy szanujący się gracz. Ale czy „Newman Haas Racing" powtórzy sukces swoich poprzedników? Hmm...



INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	System 33
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Tym razem nie będziemy szaleć ani po futurystycznych trasach roku 2097, ani po europejskich torach formuły pierwszej. Przeniesiemy się za to do Ameryki, gdzie usiądziemy za kierownicą kilkusetkonnych, szybkich i niebezpiecznych bolidów Indy Car. Samochody te są dość podobne do wozów F1, różnią się praktycznie tylko tym, że są od nich większe i masywniejsze. Nawet tory są analogiczne, od europejskich odpowiedników za to dużo prostsze. Rozlokowano je w różnych rejonach Ameryki Północnej i Południowej, w większych miastach, takich jak Toronto, Portland, Houston czy Rio de Janeiro. Niektóre, szczególnie te miejskie, potrafią mieć dużo odcinków prostych i niewiele zakrętów (choć jak już się takowe trafiają, to mogą być nawet pod kątem 90 stopni). Przed wyścigiem możemy oprócz jednej z jedenastu tras wybrać któregoś z szesnastu rzeczywistych kierowców, wśród których są takie sławy formuły Indy Car, jak Michael Andretti, czy Roberto Moreno. Być może te nazwiska nam, Europejczykom mówią niewiele, ale wierzcie mi – w Stanach panowie ci uważani są prawie za narodowych bohaterów.



Wyścig rozwiązany jest poprawnie – wybieramy oczywiście jego długość i jeden z trzech poziomów trudności. Chętni mogą włączyć ułatwienia samej jazdy: pomoc w hamowaniu czy skręcaniu, stopień awarii, które będą nękały nasz pojazd. Pierwsze wrażenia podczas jazdy są takie same jak w innych grach Psygnosisu – maksymalnie uproszczony realizm na rzecz łatwości rozgrywki. Zaletą łatwego sterowania jest to między innymi, że nie trzeba posiadać ani dżojstika, ani tym bardziej kierownicy, gdyż klawiatura spokojnie wystarczy do opanowania pojazdu. Ogólnie jednak cała gra sprawia wrażenie bardzo prostej – na średnim poziomie trudności już po pierwszym okrążeniu można spokojnie wyjść na prowadzenie, i to bez nadmiernego wysiłku. I znów – dla niektórych będzie to wadą, dla innych zaletą. Zważając jednak fakt, że ambicjami autorów było stworzenie prostej zręcznościówki, a nie skomplikowanego symulatora, jestem im to w stanie wybaczyć.

Co do oprawy graficznej mam mieszane odczucia. Engine został żywcem przeniesiony z „Formula One". Można to zrozumieć, gdyż engine ów, mimo, że powstawał prawie trzy lata temu, jest sprawdzony i poprawny. Mimo wszystko jednak – te trzy lata zrobiły swoje i teraz „Newman Haas Racing" wygląda co najwyżej dobrze, ale nie świetnie, jak to ma miejsce w innych współczesnych produkcjach np. „Monaco GP" czy „Grand Prix Legends". Szkoda, że autorzy nie wprowadzili żadnych pozytywnych modyfikacji. Co więcej – skasowali np. taki bajer jak brudzenie się opon od piachu! Poza tym, kompletnie schrzanili ślady gumy na asfalcie i dym wydobywający się spod kół. Również w oprawie dźwiękowej nie ma żadnych większych modyfikacji. Pozostał nawet ten irytujący efekt, kiedy po całkowitym zatrzymaniu wozu słychać jeszcze przez chwilę odgłos jego hamowania. Wśród tej parady „przeszczepów" z poprzednich wyścigówek Psygnosis, nawet menu wygląda tak, jakby zrobione zostało w pośpiechu. Razi mała liczba kolorów, ciekawych kształtów, tak jakby ktoś tworzył je za pomocą prymitywnego Paintbrusha. Oj, panowie – spójrzcie tylko na „Need For Speed 3"!

Ogólnie, „Newman Haas Racing" mogła by być niezła, gdyby nie to, że autorzy poszli po prostu na łatwiznę. Wzięli engine od „Formula One", dorobili w pośpiechu kilka nowych tras, bolidów, nieudolne menu i... to wszystko. Grę ratuje to, że ma (o dziwo) dość wysoką grywalność i jest skierowana do szerokiej rzeszy fanów zręcznościowych wyścigówek. ***Krzychoo***

Grafika 80% Grywalność 79%
Oryginalność 49% Dźwięk 69%

Lenistwo autorów zrobiło swoje. Zamiast produkcji świetnej, mamy tylko niezłą. Polecam wyłącznie fanom zręcznościowych wyścigów.

WERDYKT 69%

Glover 64









Łapa i kulki, kto by pomyślał. Jak tak się człowiek z tym żarciem zapędzi, to zapomina jak powinna wyglądać prawdziwa zgrabna sylwetka realnego łosia, no nie co to za kwasy, jaki łoś, jakie żarcie, no tak znowy Gruby na linii.

Witajcie moi drodzy maniacy, to znowu ja, Gruby Design, we własnej osobie. Po świętach się zdrowo przytyło co? No bo ja to już normalne, tyje w oczach, taka praca. Swoją drogą jest coś takiego jak praca w szkodliwym dla masy ciała środowisku. Mam na myśli setki tysięcy urzędników kawowo-pączkowych na wszystkich szczeblach władzy, samorządowo-rządowo-odlotowej. Oni powinni dostawać jakąś mamonę dodatkowo, no ile można nic nie robić, albo pałaszować tonami ciastka, kawki, herbatki, no nie. Im większa reforma, tym więcej tłustych I nieprzyjemnych urzędników. Praca w sumie frustrująca, przyjdzie jeden z drugim i zawracają nie powiem co? O kurczę, o czym to ja miałem pisać? O ciastkach? Nie, a już wiem, miałem wam napisać moi maniacy o grze, którą praktycznie każdy pominął w tym nawale hitów na En6cztery, ■ warto jednak o niej wspomnieć. Nowatorskich gier bowiem jak na lekarstwo, a ta ma całkiem oryginalny pomysł i przy okazji piękniutkie wykonanie. Producentem gry jest znany twórca, ■ ile mnie kiepełka nie myli lalki Buuuuurbie czy Kena, czy CałeLitePony, a zresztą, ja się na tym mam prawo nie znać, chodzi o firmę Hasbro. Dziękujemy ci Hasbro, mam i ja. No znowu coś pomieszałem. O czym giera, zanim całkiem stracę wątek? Gierka „Glover" to pomysłowa opowieść o łapce i jej kulce, wszystko osadzone w słodziutkiej grafice i oblane przepyszną czekoladą. Zadaniem bohaterki łapki jest przeprowadzenie kulki przez krainy, przy okazji łapka musi zbierać diamenty, by przejść do następnego poziomu, można powiedzieć Mario-standard, ale to bardzo dobrze, z takiego wzoru można czerpać łapami, hm? grabiami?, ■ zresztą nie ważne. Sterowanie jest dość kłopotliwe, ale dzięki doskonale pracującym kamerom można się przyzwyczaić. Oprócz tego łapa musi nauczyć wszystkiego z zakresu podawania piłki, wystrzeliwaniu jej po określonej trajektorii (nie zawsze) oraz czarowaniu (możesz piłkę zamienić w diament lub w kulę do rozwalania większych przeszkód). Oprócz tego łapa może zamienić się w pięść I nieco przybić do podłoża. Jeśli odrobisz lekcje i nauczysz się poruszać po świecie "Glovera" giera naprawdę może cię wciągnąć, choć trzeba przyznać jest trudna. Grafika jest bardzo klawa, wszystko fajnie pomyślane, choć trochę momentami ubogo, zwłaszcza przeciwników jest trochę mało i krainy są momentami nudne, choć burzowa i śnieżna zrobiła na mnie wrażenie. Muzycznie jest OK., wszystko idealnie pasuje i jest w porządku. Szkoda jednak, że nikt nie jest w stanie stworzyć drugiego „Mario64", bo trochę za długo Nintendo każe sobie czekać na dwójeczkę. Znając życie to pewnie dwójkę szykują już na nową konsolę Nintendo, tak jak nową Zeldę, ■ więc jeszcze trochę poczekamy. ***Gruby Design***

INFO

Wydawca:	Infogrames
Producent:	Hasbro Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Grafika 77% **Grywalność** 84%
Oryginalność 89% **Dźwięk** 83%

Trochę zręczności i główkowania, ■ staniesz się wielkim wielbicielem „Glovera".

WERDYKT **84%**







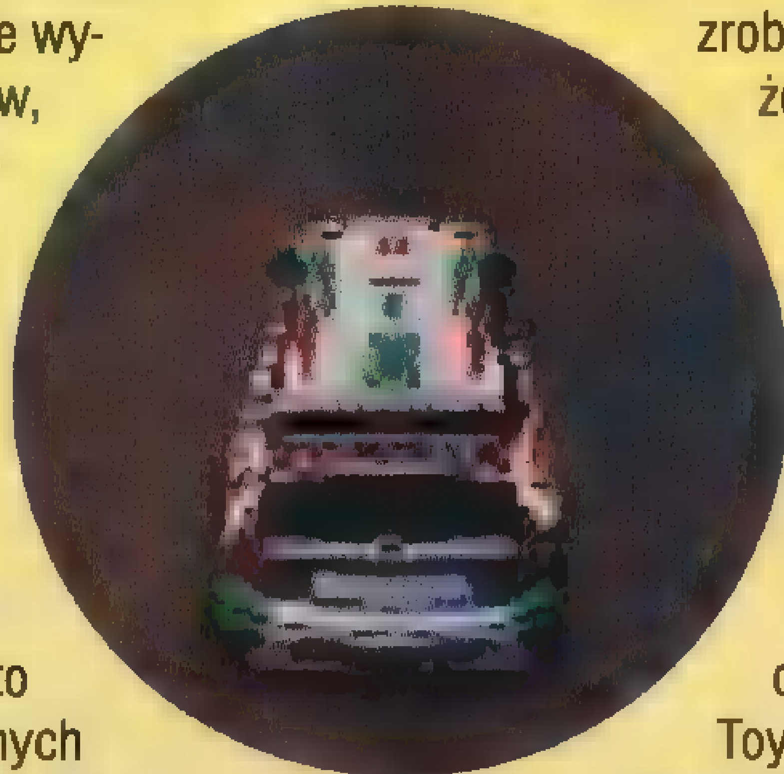
V-Rally 99

Wreszcie to co trzeba! Początkowo kiedy zalało nas tytułami przed gwiazdką, każdy olał ciepłym moczem wszystko co nie pochodziło ze stajni Nintendo, czy też nie nazywało się „Turok Zwei", a tutaj proszę taki siurprais, coś jednak przetrwało.

INFO

Wydawca:	Infogrames
Producent:	Infogrames
Data wydania:	Już jest
Cena:	289.00
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Obok „V-Rally99" ostrzyłem sobie paznokcie u nóg na jeszcze jeden wyścigowy tytuł, a mianowicie „Top Gear Overdrive", czyli dwójeczka jedyneczki, ale logika!. Swego czasu były to najlepsze wyścigi na Nintendo. Ostatnio doszły mnie słuchy, że moi koledzy po fachu z „Neo-Bluesa" mocno zjechali nowego „Top Geara", swego czasu była to moja ulubiona giera, więc trochę się przeraziłem. Jak tylko jakiś egzemplarz wydębię od Arka, bo Sęku się zasępił, to pewnie dane mi będzie zrecenzować Wam tę spóźnioną premierę i sprawdzić co tam Bluesowcy namieszali. Może mi się nawet uda zrobić małe porównanie „V-Ryja '99" i „TopGira" lub „TopStopa", ale o tym później. Teraz zgodnie ze staropolskim porzekadłem idę na całość i zaczynam recenzyje, a powinno być chyba recenryje, od recenzenta i od rycia. „V-Rally99" to tytuł można powiedzieć nieco spóźniony, o jakieś 1.5 roku. Wersja na N64 to nic innego jak wersja z PSXa, na dobrą sprawę nic się nie zmieniło. No może tylko muzyka, która jak na wyścigi jest troszkę dziwna, coś jakby ścieżka dźwiękowa do dreszczowca, albo plumpkanie do filmu „Thing" Johna Carpentera, wooow, co to był za film. „V-Rally99" to taka bestyja, do której trzeba się przyzwyczaić i tak naprawdę daje solidnego kopa dopiero kiedy złapiesz rytm. Nie powiem, gra jest trudna i wymaga nielichej zręczności, wprawdzie wiraże nie są tak odlotowe jak w „Colinie" to jednak nie jest tak źle i czasami można coś ciekawego na jezdni wykręcić, na przykład mokrą szmatę z Rambo. Woopps, taka mała dygresja. Programiści nie popisali się i nie wyciągnęli z Nintendo ostatnich soków, gra nie chodzi także w wysokiej rozdziałce (chyba, bo pożyczyłem Codowy rampack). Granie na dwóch jest i owszem, ale odniosłem wrażenie, że tę opcję robili w dużym pośpiechu, pominę szczegóły, nie chcę robić kiszki, bo gra nie zasługuje na zjechanie. Jedno jest pewne lepiej grać samemu, wtedy to już naprawdę odlot. Osiem ładnych tras, choć jak mówię, takie same jak w PSX-ie, w sumie łącznie z wszystkimi etapami robi się aż 26 przejazdów. To już bardzo dobry wynik i można sobie pohulać. Samo granie jest bardzo przyjemne, jak wspomniałem wcześniej, wymaga jedynie cierpliwości i wyczucia. Zapomnij o brawurze, samochód należy prowadzić z namaszczeniem, spokojnie i dokładnie, jeden błąd i zapomnij o dogonieniu swoich 3 przeciwników. W trybie Time Trial możesz zmierzyć się sam z sobą i poćwiczyć na wybranych trasach. Graficznie trasy wyglądają OK., bez rewelacji, aż się prosi o wysoką rozdziałkę, choć nocne wojaże zrobiły na mnie wrażenie i byłem ostro rażony tym wrażeniem. Mgła, śnieżek, też niczego sobie, ale noc rządzi. Podpowiedzi Twojego pilota są cenne jeśli chodzi o kierunek skrętu, nie wierz mu za bardzo, jeśli chodzi o trudność, easy może okazać się nie taki easy, metoda jest wtedy tylko jedna - nauczyć się trasy na pamięć. Słowo jeszcze o bryczkach, jest Subaru, Ford, Mitsubishi, Toyota, Seat, Citroen, Nissan, Peugeot, Renault, a także ciekawostki w postaci Skody i Hyundaia. Zdradzę Wam tajemnicę, że ukryte wozy to Toyota Celica GT4, Lancia Stratos, Lancia Delta Integrale, V-Rally Ford Escort oraz Citroen CV2 Sport, tym ostatnim będziecie zaszokowani, jest więc o co walczyć, normalką też jest, że są ukryte trasy, ale to chyba oczywiste. Po mistrzowsku rozplanowano umieszczenie kamer, jest wszystko co potrzeba. Jeśli chodzi o sterowanie, odradzam pałkę na rzecz krzyżaka, według mnie gra się „nie bo" lepiej. Podsumowując, najlepsze poważne wyścigi na N64. ***Gruby***







Grafika 78% Grywalność 92%
Oryginalność 75% Dźwięk 69%

Nareszcie rasowy rajd w płynie dla twardzieli.

WERDYKT 89%

Szklana Pogoda

Czasami człowiek jest tak przykuty do swego miejsca giercowania (a niektórzy nawet do pracy), że wyskoczenie do pokoju obok i włączenie telewizorni to zajęcie wymagające wydatkowania dodatkowych kilodżuli. A może po prostu chcecie oszczędzić na odbiorniku? Mamy coś dla Was!

Dzięki uprzejmości firmy BIOS przedstawimy Wam dzisiaj wewnętrzny tuner telewizyjny do naszego peceta. Dzięki temu dość taniemu urządzeniu odbiór kanałów telewizyjnych, podłączenie domowego widea czy wreszcie desktopowej kamery wideo (tylko typu Philips) nie powinno być już problemem.

Karta pracuje na slocie PCI, przez co jej montaż przebiega dość bezproblemowo, gabarytami prędzej przypomina większą kartę dźwiękową niż typową „dopałkę". Wciskamy, włączamy maszynę i... instalujemy drajwery. Karta instaluje się bezproblemowo i po szybkim restarcie możemy przystąpić do podłączania źródła sygnału. Tuner Pixel View (specyfikacja PV-BT878P+w/FM) w zależności od wersji ma wbudowany także tuner radiowy pozwalający pohasać po UKF-ie. Oczywiście odpowiedni slot na karcie czeka na kabel od anteny. W zasadzie wystarczy tam wcisnąć nawet odpowiednio przygotowany kabel miedziany, by uzyskać całkiem niezłe wyniki.

Inną sprawą jest kwestia podłączenia np. widea. Karta posiada klasyczne gniazdo antenowe. Spełnia ono swoją funkcję wyśmienicie. Istnieje także możliwość skorzystania z tzw. multi-function input, dzięki któremu można m.in. podłączyć wideo przez chinche. Karta ma bardzo bogate oprzyrządowanie. W jego skład wchodzi bogate okablowanie, konwerter montowany na gnieździe wejściowym radia oraz zestaw do podłączenia pilota (pilot i czujnik na podczerwień). Pilot dołączany do karty pozwala konfigurować każda opcję odbioru TV, choć jego kształt ma niewiele wspólnego z ergonomią.

Po podłączeniu karty i kabla z sygnałem zaczniemy przeszukiwać pasma. Karta wykonuje to automatycznie, choć tutaj pojawia się pierwszy problem z jej użytkowaniem. Po trafieniu na kanał, gdzie zauważono „obecność" jakiegoś sygnału, jego dostrojenie jest już całkowicie w naszej gestii. Szkoda że brakuje tutaj opcji dokładniejszego skanowania danego pasma, człowiek o słabszych nerwach może nie zdzierżyć i dać sobie spokój zanim „przeleci" po ponad 200 częstotliwościach. Zapisanie znalezionego pasma to fraszka i... można zacząć szukać następnego kanału. Karta oferuje podgląd 16 kanałów w jednym oknie (co jest niezłym bajerem). Niestety, nie rozpoznaje samoczynnie źródła sygnału, choć opcja autowyszukania pasma skraca czas oczekiwania na rezultaty działania największego nawet parweniusza elektroniki. Inną zaletą tego urządzenia jest możliwość zapisywania tego, co dzieje się na ekranie, jako bitmapy, pliku JPEG lub filmiku AVI. Oczywiście mamy możliwość ingerowania w parametry zapisywanego obrazu - rozdzielczość, tryb i stopień kompresji. Efekty takiego działania są całkiem niezłe, choć jak powszechnie wiadomo format AVI w obecnej dobie nie może poszczycić się najlepszym algorytmem kompresji i przegrywa z tak utytułowanym przeciwnikiem jak MPG. Ogólnie liczba dostępnych pasm zamyka się okrąglutką setką, co jak na możliwości i cenę urządzenia jest wynikiem niezłym. Dodatkowym bajerem jest opcja OSD (On Screen Display), która w zupełności zmienia naszą poczciwą 14-tkę w telewizor, pozwalając na ekranie śledzić nasze poczynania. Muszę przyznać, że otrzymując ten sprzęt do testów obawiałem się o kompatybilność urządzenia z rodzimymi pasmami przenoszenia, ale samo konfigurowanie karty rozwiało moje wątpliwości. Wreszcie można było wskazać bezpośrednio na nasz piękny kraj (a nie martwić się grzebaniem w formatach telewizyjnych). Wielki plus! Karta przez cały czas testu pracowała wyśmienicie, choć dało się zauważyć, że dostarczenie jej sygnału o średniej jakości bardzo rzutuje na to, co widzimy na ekranie. Najwyraźniej umiarkowana cena odbiła się na zastosowanych układach. Dobrze osłonięty kabel koncentryczny i właściwe ułożenie anteny telewizyjnej (w przypadku radia nie zauważyliśmy aż tak dużej czułości urządzenia) warunkują dobre działanie urządzenia.

Polecam go wszystkim maniakom komputeryzacji, nie mogących porzucić swych „brazylijskich przyjaciół", lub po prostu miłośnikom radia i szklanego ekranu, których czas i pieniądze zmuszają do stosowania tego typu ciekawostek. A początkujący wideomani? Jeśli chcecie wykorzystać ten układ do zabawy z nagrywaniem obrazu... hm... pamiętajcie, że to tylko dodatek do tego tortu. Cena? 399 zł.

Jagd52



Ten wewnętrzny tuner telewizyjny można zakupić w firmie BIOS (serdeczne dzięki za wypożyczenie układu!), Warszawa, ul. Jagiełły 3, tel. (022) 6684260.

Alpha Centauri

część pierwsza

Ten rok bez cienia wątpliwości będzie bardzo obfity w sequele znanych hiciorów. Chyba najlepszym na to dowodem są dwie [redacted] aranżacje gry wszech czasów, czyli oczywiście „Civilization".



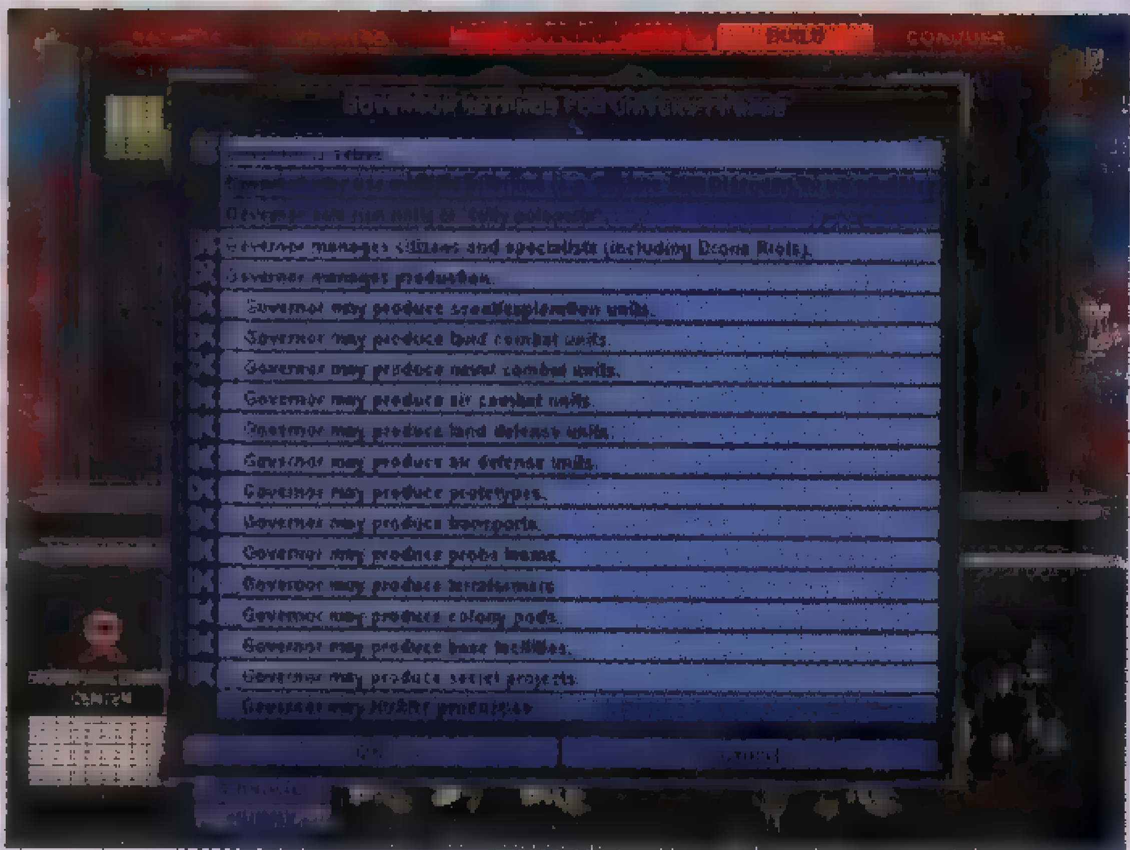
Dziś przeciętny PeCetowiec woli zapuścić byle RTS, w którym element strategii stanowi budowanie tylu jednostek ile się da, [redacted] następnie nietrudno się domyśleć - czysta rzeźnia. „Civ" to zupełnie coś innego: tury, planowana gospodarka, dyplomacja, systemy polityczne, postęp techniki i oczywiście syndrom „jeszcze jedną turę" (ehhhh!). Spędziłem w swoim życiu tyle czasu nad „Civilization" I i II, że mógłbym o nich opowiedzieć wszystko w najdrobniejszych szczegółach, zaś po otrzymaniu „Alpha Centauri" zaliczyłem parę długich dni I nocy z zapałkami w oczach. A to tylko po to byście mogli przeczytać o kilku praktycznych radach dotyczących nowej produkcji Sida. Mam nadzieję, że skorzystają z nich zarówno neofici serii „Civilization" jak i prawdziwi weterani.

Pierwsze Primo

Jeżeli jesteś zrażony rozbudowaniem „Alpha Centauri" lub gwałtowną zmianą w stosunku do jej ostatniego „ziemskiego" wydania, nie denerwuj się, gdyż to nic nie pomoże. Po prostu cierpliwie zacznij w nią grać, a na pewno wszystko prędzej czy później wyklaruje się lub odkryjesz masę analogii.

Governor

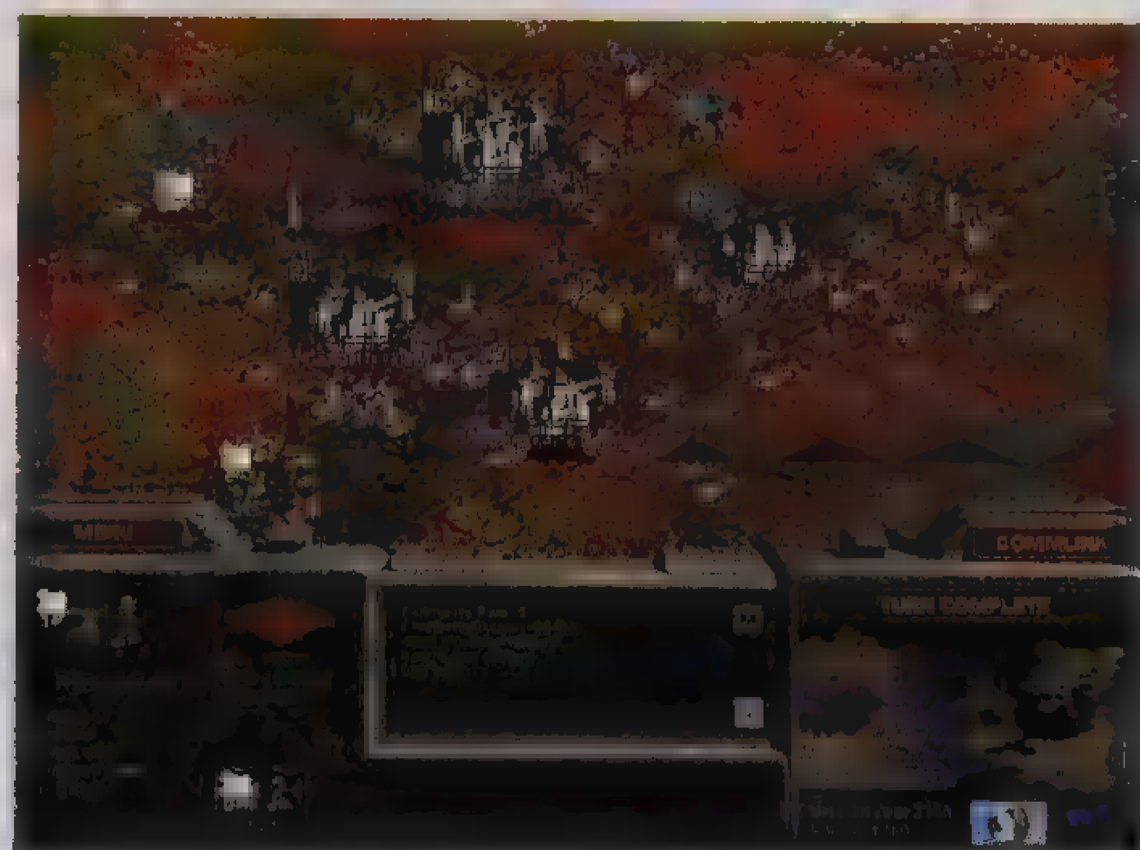
A teraz przejdźmy do konkretnych rad. Zapewne jak zauważyliście w mieście jedną z nowych opcji (choć nie do końca) jest Governor, który automatycznie buduje nowe infrastruktury lub oddziały wojskowe spośród czterech dziedzin Explore, Discover, Build, Conquer



(możemy go także „konfigurować", tak by tworzył nowe rzeczy jedynie spośród wybranych przez nas dziedzin, zwiększając lub zmniejszając jego zakres kompetencji). Możecie zadać sobie pytanie: czy używać i jeśli tak, to jak? Otóż sprawa jest prosta, na początku gry odradzam korzystania z usług pomocy „zarządcy", gdyż nie posiada on sztucznej inteligencji i jego projekty budowy mogą znacznie odbiegać od naszych planów. Szczególnie niebezpieczne jest to, gdy posiadamy małą liczbę miast (jedno do pięciu), gdyż wtedy ważny jest czas, kiedy ma coś powstać i co to ma być, np. nie oddział wojska a Colony Pod lub po prostu wojsko o innej specyfikacji np. słabsze, ale ruchliwsze, gdyż zależy nam na szybkim dostaniu się w oddalone od naszej bazy miejsce. W momencie gdy mamy np. 2 małe miasta, taka źle ukierunkowana produkcja to strata 20 tur, [redacted] to już jest kupa czasu, pozostawionego naszym przeciwnikom na logiczniejsze rozwiązania. Pamiętać trzeba także o tym, że Governor nie uwzględnia wszystkich aspektów zaistniałej sytuacji, np. po co nam kilka wojsk obok sąsiadów, z którymi mamy pakt? A więc do pewnego czasu nie jest on najlepszym, choć trzeba przyznać, że wygodnym rozwiązaniem. Co innego gdy posiadamy sporo miast dość dobrze rozwiniętych (powiedzmy powyżej 10), wtedy Governor jest zalecany. Nawet gdy wyprodukuje niezbyt przydatną rzecz aktualnie, to i tak jest to znikoma strata paru tur, nam natomiast pozostaje więcej czasu na zajęcie się innymi sprawami. Natomiast gdy nasze miasto jest już prawdziwą metropolią, „zarządca" okaże się wprost aniołem, gdyż będzie wybierał spośród masy nowych budynków i jednostek te najbardziej potrzebne i odpowiednie. Oczywiście skierowanie produkcji na daną dziedzinę zależy od Was, ale nie zorientowanym truistycznie dodam, że w czasie pokoju i braku zagrożenia konfliktem najlepiej wybrać Build lub Discover, natomiast w czasie wojny lub zagrożenia najrozsądniej Conquer (lub ewentualnie, ale rzadko Explore np. do transportu lub zwiadu). Odradzam również zwiększenia kompetencji Governora, jeśli chodzi o przyspieszanie produkcji kosztem rezerw energii, gdyż może się to dla nas skończyć tragicznie, gdy okaże się, że w ważnym momencie brakuje nam energii na dokończenie jakiegoś ważnego projektu.

Przemysł Czy Rolnictwo

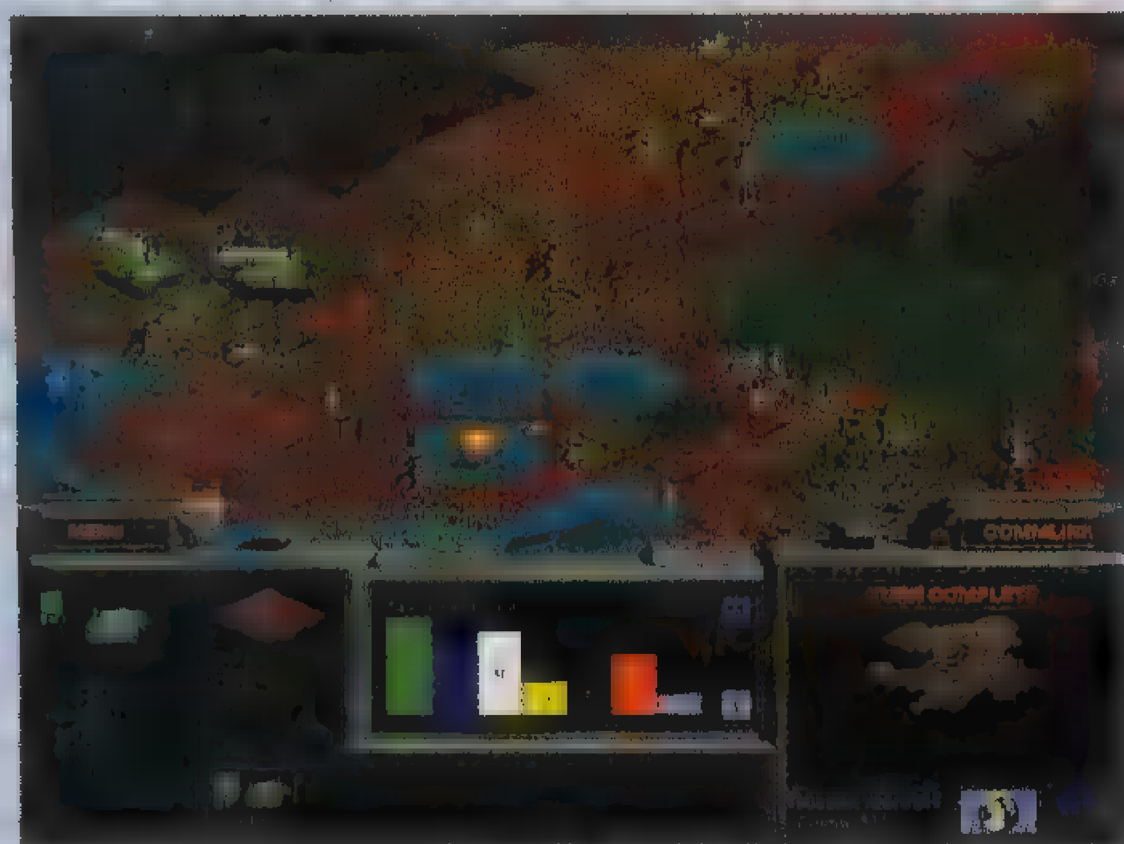
Teraz przejdźmy do nieco innego zagadnienia. Otóż zakładając nową bazę powinniśmy się zdecydować, jaki ma ona mieć profil. Oznacza to wybór między położeniem nacisku na żywność (rozwój wielkości miasta), minerały (przemysł w sensie mocy przerobowej produkcji) lub energię (dochód). Oczywiście możemy starać się stworzyć miasto zasobne zarówno w żywność, jak i minerały ale z pewnością nie będzie ono na tyle efektywne co dwa o tychże profilach lecz osobno. Zasadniczo to nie my powinniśmy decydować: to miasto będzie takie i kropka (jedynie Las Vegas powstało na pustyni, jednak to już inne okoliczności :), zależeć to bowiem powinno od ukształtowania terenu. I niestety jeżeli mamy zamiar założyć miasto w górach o mało urodzajnych glebach, lepiej skupić się na kopalniach niż farmach. Można co prawda starać się teren transformować, ale bez nowoczesnej techniki trwa to wieczność, zaś bez odpowiednich przeróbek taka baza jako duża metropolia nie będzie w stanie dobrze prosperować. Również w sytuacji gdy np. mamy zamiar założyć miasto nad rzeką, oprócz farmy (przypominam, że w „Alpha Centauri" możemy budować kilka infrastruktur na jednym terenie) zazwyczaj lepiej założyć baterie słoneczne niż kopalnie, które będą mało efektywne. Wydajność terenu sprawdzić można stając jednostką na wybranym polu i klikając myszką w odpowiednim oknie z profilem terenu, wtedy dowiemy się, ile zyskamy gdy wybudujemy daną rzecz i np. gdy żywności jest 1 z farmą 2, minerałów jest 0 z kopalnią 2, [redacted] energii 0 z baterią słoneczną 1 to najracjonalniej postawić jest



oczywiście farmę+kopalnię. Na terenach nieprzydatnych możemy pokusić się o wywiercenie źródła lub budowę innych bardziej zaawansowanych struktur, jednak wiąże się to z dużym nakładem pracy.

Ekspansja

Jeśli chodzi o rozwój naszej cywilizacji w początkowej fazie, istnieje bardzo dobra, szybka i skuteczna metoda, którą zacząłem stosować, grając jeszcze w „Civilization". Otóż polega ona na budowie maksymalnej liczby miast, ale tak by ich pola nie pokrywały się ze sobą, gdyż wtedy na dłuższą metę bardzo dużo się traci (konkretnie jeśli dwa miasta wykorzystują to samo pole tylko robotnicy jednego z nich na nim pracują - jest to bardzo denerwujące). Podczas trwania tej ogromnej ekspansji nie należy budować żadnych jednostek wojskowych, gdyż jest to strata czasu i obciążenie dla miasta. Budujemy przede wszystkim Colony Pod oraz początkowo głównie do dróg oraz farm Formers. Kolonie budujące Colony Pod nie muszą być duże (nawet 2/3 byle nie 1, gdyż wtedy się rozwiążą). Taki maksymalny rozwój powinien trwać aż do ustabilizowania się wszy-



stkich granic frakcji. Gdyby zaś w tym czasie doszło do kontaktu z obcą rasą, najlepiej zawrzeć pokój na tym etapie. W 99% przypadków udaje się to i dalej możemy uskuteczniać ekspansję. Gdyby jednak dana frakcja nie była skora do pokoju, przynajmniej w części miast najlepiej zmienić produkcję na wojsko. Ta taktyka wyniesiona z „Civilization" mimo, że bardzo pragmatyczna bardzo dobrze sprawdza się „Alpha Centauri", a to za sprawą wprowadzenia wspomnianych już granic, które stanowią barierę dyplomatyczną (teraz zbudowanie koloni w granicach innego państwa równa się praktycznie wojnie). Wynika z tego, że najlepiej samemu poszerzyć granicę na tyle ile to możliwe, a dopiero następnie sukcesywnie rozwijać kolonie oraz powiększać arsenał militarny. Taka polityka jest dobra również dlatego, że przynajmniej do pewnego czasu nie ma mowy o konflikcie i spokojnie możemy się skupić na gospodarce.

Dyplomacja

Sprawa dyplomacji w „Alpha Centauri" wygląda podobnie jak w „Civilization". Rozmawiając z danymi frakcjami, powinieneś znać ich siłę i w zestawieniu ze swoją potęgą określić kto może dyktować warunki. Niestety, w „AC" rzadko się zdarza, by słabsza od Twojej frakcja nie próbowała Cię zastraszyć. Przeważnie słabsi konsultując się z Tobą starają się narzucić swoje warunki, np. kontrybucja lub jakieś osiągnięcie techniki. Oczywiście w takich wypadkach nie ma mowy o uległości i stanowczo trzeba zakończyć taką sytuację (he! he!). Co innego gdy ultimatum stawia nam cywilizacja znacznie od nas silniejsza, wtedy wręcz przeciwnie nie ma co unosić się honorem, a lepiej stosować przynajmniej na jakiś czas (do wyrównania sił) technikę (tfu!) włazidupstwa. Ogólnie jednak preferowany jest pokój wcale nie z przyczyny ideologicznej, a czysto ekonomicznej, gdyż zawierając go z danym państwem



nasze większe miasta zyskują na tym sporo energii. Gdy zaś mamy pokój z paroma frakcjami w koloniach, zysk energii jest adekwatnie większy, oczywiście druga strona także na tym korzysta. Jednak pamiętajmy o tym, żeby nie zawierać lub utrzymywać żadnego paktu za wszelką cenę, gdyż kiedy dane państwo ma zamiar zerwać z nami dobre stosunki i tak to zrobi bez względu na to, co im zdołamy wcześniej oddać. Inną ważną sprawą w rozmowach z innymi frakcjami jest możliwość wymiany osiągnięć techniki. I tu zasada jest bardzo prosta, kiedy tylko można, zawsze się wymieniać (chyba że proponowane osiągnięcia są nieporównywalne jeśli chodzi o ich wagę, wtedy najlepiej zaproponować inny wynalazek lub w ogóle nie dzielić się cenną wiedzą). W ramach dyplomacji dotknę jeszcze jednej sprawy, tj. pożyczek. Grając w „AC" niejednokrotnie, szczególnie gdy będziesz miał spore zasoby energii, zdarzy Ci się, że różne frakcje będą chciały pożyczyć od Ciebie energię. Radzę to robić jak najrzadziej i jedynie państwom, z którymi masz pakt. Wtedy możesz najczęściej liczyć na to, że wszystkie „pieniądze" wraz z procentami zostaną Ci zwrócone i nie dość, że na tym zarobisz to jeszcze zaowocuje to polepszeniem stosunków między wami i powiększeniem zaufania Twojego sojusznika. Jeżeli natomiast energię chce pożyczyć od Ciebie frakcja, która niedawno podpisała z Tobą pokój, musisz liczyć się z tym, że zaraz po tym może pokusić się o sprowokowanie konfliktu i w ten sposób na długi czas pożegnasz się z cennym surowcem. Kiedy masz dużo kasy i nie obawiasz się ryzyka, możesz zdecydować się pożyczyć chociaż połowę z proponowanej sumy, ale mimo wszystko zapas energii chyba jeszcze nikomu nie zaszkodził i nie warto liczyć na parę przysłowiowych groszy z procentu.

Wybór Frakcji

Jeśli chodzi o wybór frakcji, sprawa wygląda bardzo relatywnie. Zależy to już od własnych upodobań, lecz tak



naprawdę w praktyce nie ma to większego znaczenia kogo wybierzemy, gdyż różnice między profilem nacji nie są tak duże by mogły kierunkować naszą politykę. Tzn. znaczy zarówno „zielonymi", jak i militarystami możemy zawładnąć światem przez podbój innych. Dodam, że mi chodź to o niczym nie świadczy, najlepiej grało się „naukowcami" (scientist).



Produkcja Oraz Sanacja Gospodarki

Wracając do budowy w mieście trzeba, zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze: czy potrzebne są wszelkie postawione budynki. Jeśli nie, to zbędne należy usunąć, za to dostaniemy trochę energii i przede wszystkim zmniejszymy koszty utrzymania, co się równa dodatkowej energii. To samo należy uczynić z przestarzałymi lub po prostu zbędnymi oddziałami wojskowymi, które zabierają cenne minerały i zmniejszają moc produkcyjną kolonii. Dzięki tym zabiegom nasze miasta zostaną uzdrowione i przy optymalnej infrastrukturze staną się w całości bardziej rentowne. Gdy natomiast mamy w danej kolonii wszystko co potrzebne, zawsze najlepiej zabrać się nawet mało przydatny Secret Project (tj. odpowiednik Wonders Of World z Civilization), gdyż wtedy mamy do dyspozycji już zrobioną w części produkcję, którą następnie można przeznaczyć np. na świeżo wynalezione, bardzo przydatne cacuszko. I tak kiedy zależy nam na czasie i chcemy wybudować jakiś tajny projekt przed innymi frakcjami najlepiej już wcześniej rozpocząć produkcję innego aktualnie dostępnego, gdyż bezpośrednio po wynalezieniu zmieniając budowę będziemy mieli już gotową dużą część lub nawet całość pożądanego projektu. Jeżeli zajdzie potrzeba, pospieszenie produkcji będzie teraz nieporównywalnie tańsze niż zaraz po rozpoczęciu.

Hurry

Jeśli chodzi natomiast o sprawę samego kupowania produkcji („hurry"), powinno robić się to racjonalnie. Oznacza to, że jedynie w odosobnionych przypadkach należy pospieszać produkcję, gdy projekt jest w zerowej fazie budowy. Otóż gdy mamy zamiar wybudować daną rzecz i przypuszczalnie ma to nam zająć 20 tur, a chcemy zrobić to szybciej, w całości kosztować będzie to np. 1200 energy. Dlatego też znacznie lepiej zrobić jest to po dwóch, trzech albo nawet czterech turach produkcji, wtedy hurry wyniesie nas nawet dwukrotnie mniej.

Na tym zakończymy dzisiejsze rady... Mam nadzieję, że okazały się one pomocne dla wielu z was i nieco wyklarują kilka zagadnień. Oczywiście to, co tu wyskrobałem, to jedynie niecały promil ciekawych spraw dotyczących „Alpha Centauri", a więc spodziewać możecie się niedługo następnych interesujących porad dotyczących tej wspaniałej gry.

Noizz&Jagd52



Thief: The Dark Proj

Czołem skrytobójcy! Jak minął Wam ostatni miesiąc? Dziabnęliście jakiegoś fajfusa? A może zombiaka? Tak??? No to super, bo nasza wędrówka po złodziejskich ścieżkach jeszcze się nie skończyła.



O to druga część przewodnika po „Thief: The Dark Project". Zanim przejdę do opisu, chciałbym przypomnieć po raz kolejny, że nie jest to jedyny sposób na ukończenie tej gry. Upraszam więc o niezasypywanie nas telefonami tudzież mailami z tekstami w stylu „U mnie jest inaczej niż w tekście na stronie XXX". Jeśli nawet tak jest wystarczy trochę pokombinować, a rozwiązanie problemu powinno się znaleźć bardzo szybko - wtedy można powrócić do solucji i jechać z nią dalej...



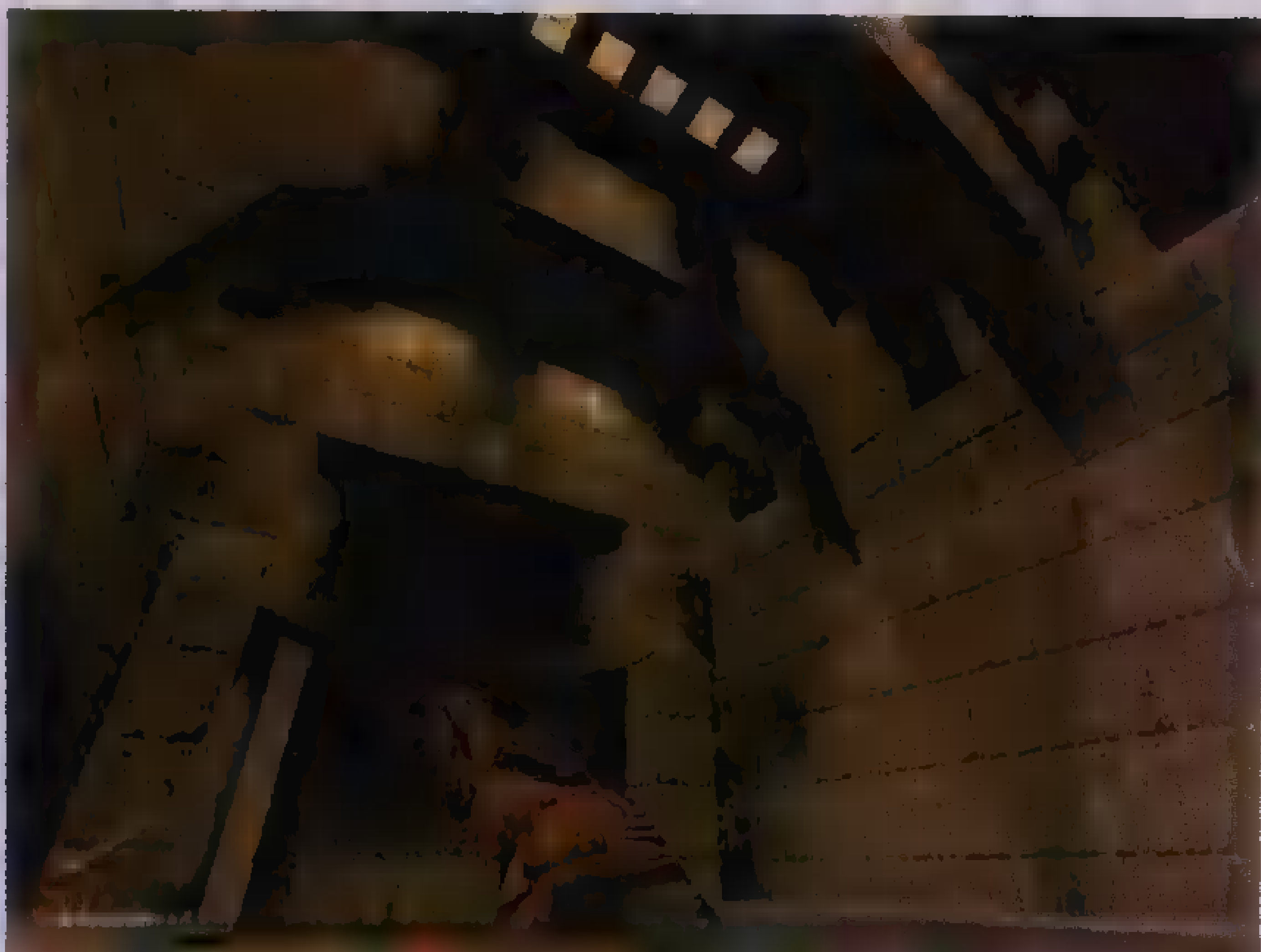
Róg Kwintusa

Idź prosto przez katakumby. Za każdym razem, gdy staniesz przed wyborem korzystaj z korytarza po prawej stronie. W momencie gdy natkniesz się na zombiaki użyj wodnych strzał na wodzie święconej (pamiętaj, by nie używać strzał ogniowych - będziesz potrzebował ich później!) i wykorzystaj je na wrogach. Idź dalej korytarzem prowadzącym w dół (cały czas obieraj drogę po prawej stronie), aż do momentu, gdy dotrzesz do pokoju ze sporą brygadą zombiaków. Przebiegnij przez niego jak najszybciej i wejdź na długą rampę znajdującą się w środku pomieszczenia. Gdy znajdziesz się na jej szczycie, stoczysz pojedynek z zombie. Teraz za pomocą drabiny przejdź do następnego korytarza. Przelatują przez niego ogniste kule - musisz wczuć się w rytm i prześliznąć się między poszczególnymi strzałami. W ten sposób dostaniesz się do holu - idź nim, za każdym razem, kiedy to tylko możliwe, skręcając w prawo. Dotrzesz do okrągłego pokoju, z biegnącymi wysoko w górę schodami. Skorzystaj z nich, po czym wejdź na olbrzymią rampę.

Gdy będziesz na jej szczycie, zetkniesz się z kolejnym magicznym problemem - fruwa tu bardzo dużo czarodziejskich pocisków. Ominiesz je podobnie jak ominąłeś ogniste kule (pociski są wystrzeliwane w regularnych odstępach czasu, tak więc wystarczy tylko wczuć się w rytm). Z tego obszaru można wyjść tylko na jeden sposób - Twoim zadaniem jest odnalezienie tego przejścia. Gdy już w niego wejdziesz, zauważysz że jest to po prostu kolejny hol. Idź przed siebie aż do momentu, gdy dotrzesz do jego końca. Wejdź do jaskiń burricków - przy pierwszym otworze skręć w prawą stronę, następnie w prawą, cały czas nie spuszczając z oczu prawej strony. Powinieneś dostrzec dwóch burricków strzegących przejścia do krypty. Do ich zabicia będzie najlepiej wykorzystać strzały - gdy oczyścisz już oczyścisz teren, możesz skorzystać z tego przejścia. Wespnij się na trzeci poziom platform. Znajdź drabinę prowadzącą, w górę, na pierwszą platformę. Spójrz na kolejną drabinę przytwierdzoną do muru znajdującego się naprzeciwko. Wskocz na nią, ponownie wspinaj się, po czym zeskocz w dół na drugą kondygnację platformy. Teraz musisz się już tylko trochę pokręcić, by znaleźć kolejną drabinę prowadzącą na górę. Gdy już to zrobisz, wskocz na drabinę i ponownie wspinaj się, skacząc w dół na trzecią kondygnację od góry. W tym miejscu musisz znaleźć coś w rodzaju balustrady biegnącej przez środek pomieszczenia. Na jej odległym krańcu znajdziesz Róg Kwintusa (Horn of Quintus). W ten sposób dotarłeś do celu tego questa.

Skrytobójcy

Na ulicy czai się dwóch gachów - jeden z nich jest przekonany o tym, że osoba, którą zabił przed chwilą, to Ty. Hmmm... Cóż za fatalna pomyłka! Oczywiście w takim układzie musisz się koniecznie dowiedzieć, kto zlecił tym niewdzięcznikom tę robotę. W pewnym momencie gostkowie zaczną iść - musisz ich śledzić! Pamiętaj o tym, żeby iść za nim tak, aby Cię nie zauważyli (uważaj na co stąpasz!!!), a jednocześnie byś nie stracił ich z oczu. Gdy będziesz się znajdował w pobliżu magazynu, do śledzenia mężczyzn możesz wykorzystać otwór po lewej stronie. Panowie mordercy wejdą w pewnym momencie na metalowy most - oczywiście musisz cały czas ich śledzić, pamiętaj jednak, że łazisz po czymś co wydaje bardzo głośne dźwięki! Ponadto uważaj na to, by nie iść za nimi zbyt blisko, ponieważ nawet gdy będziesz szedł bardzo wolno i tak narobisz trochę hałasu. Gdy skrytobójcy zejdą w końcu z mostu, najprawdopodobniej skręcą w prawą stronę (chociaż nie jest to reguła - zaobserwowałem, że w niektórych przypadkach potrafią oni bryknąć w lewo). Mordercy najprawdopodobniej pójdą do ładowni i przemkną drewnianym przejściem (uważaj by nie iść za blisko - wbrew pozorom jest to dosyć głośne miejsce!). Idź aż dotrzesz do szczytu tej drewnianej platformy. Gdy już znajdziesz się w tym miejscu, skręć w prawo. Twoja dalsza droga jest bardzo prosta - musisz iść wprost przed siebie z małym odchyłem w prawo. Swoją przechadzkę skończysz w momencie, gdy znajdziesz się naprzeciwko rezydencji, bossa tutejszego światka przestępczego, znanego pod psychodelicznym imieniem (ksywką?) Ramirez. Gdy wejdziesz do niej, cele Twojej misji zmienią się. Twoim podstawowym zadaniem jest obecnie włamanie się do siedziby Ramireza. Oczywiście istnieje mały problem - nikt nie może Cię zobaczyć, a jeśli mu się to uda nie powinien przeżyć nawet minuty.



Robimy Włam

Rezydencja Ramireza (Boże, ten klient nazywa się jak meksykański handlarz kokainy!) jest bardzo dobrze strzeżona. Gdy tylko strażnicy miną bramę i będą wystarczająco daleko by Cię nie zauważyć, wejdź do środka i rozejrzyj się, by mieć pewność, że nie szwenda się tu żaden żołnierz Ramireza. Gdy będziesz dokonywał lustracji, stwierdzisz zapewne istnienie kilku bardzo fajnie zaciemnionych miejsc - możesz je swobodnie wykorzystać do zakamuflowania, w wypadku gdyby nadchodził jakiś strażnik (pamiętaj, by za wszelką cenę nie wdawać się w jakieś awantury!). Jeśli nie zauważyłeś

ect **część druga**

powinieneś usłyszeć konwersację traktującą o dzisiejszej nieudanej próbie zabicia Twojej skromnej persony. Gdy rozmowa dobiegnie końca, wróć z powrotem do biblioteki i wejdź drzwiami do holu.

Twoja obecność mogłaby przestraszyć kręcących się tu ludzi, więc poczekaj aż opuszczą to miejsce. Teraz wejdź w pierwsze drzwi po Twojej prawej stronie, wejdź do znajdującego się za nimi pomieszczenia i zszabruj wszystko co znajduje się w pokoju. Przejdź przez inne drzwi znajdujące się w tym pokoju i skręć w prawo do holu. Idź korytarzem, omijając po drodze zakręt na lewo. W momencie gdy dotrzesz do drugiego zakrętu, skręć w prawo i idź w dół korytarza aż do momentu, gdy natkniesz się na drzwi. Otwórz je - okazuje się, że znajduje się za nimi łazienka Ramireza. Koniecznie otwórz skrzynię - znajduje się tam klucz w kolorze brązowym, który będzie Ci niezbędny do ukończenia gry. Teraz strzel wodną strzałą w kominek, by zdusić tlący się tu żar. Kucnij i wejdź do niego - po Twojej lewej stronie, na ścianie znajduje się przełącznik, którego musisz użyć. W efekcie powinien pojawić się kolejny ukryty korytarz.

Po obydwu stronach kominka znajdują się drzwi - musisz odwiedzić pomieszczenia znajdujące się za obydwoma. Wejdź do holu i idź aż dotrzesz do końca, po czym przy końcu skręć w prawo. Wejdź do następnych dwóch drzwi po Twojej prawej stronie i zabierz wszystkie wartościowe przedmioty, jakie znajdują się w pomieszczeniach za nimi. Wróć do holu i idź po raz kolejny w prawą stronę. Następne drzwi prowadzą do czegoś, co przypomina świątynię Hammeritów. Przejdź przez nią i wejdź do drzwi znajdujących się dokładnie po drugiej stronie. Idź schodami prowadzącymi w dół - zatrzymaj się dopiero w momencie, gdy dotrzesz na pierwsze piętro domu.

Na Pierwszym Piętrze

Gdy dotrzesz do końca schodów, nie schodź z nich, lecz zatrzymaj się w właśnie w tym miejscu. Podobnie jak



żadnych strażników, skieruj się w dalszą drogę obierając ścieżkę po prawej.

Żwir, którym posypano ścieżkę, robi dużo hałasu, jednak paradoksalnie może to być dla Ciebie korzystne. Bezpośrednio nad Twoją głową na drewnianej platformie znajduje się uzbrojony w łuk żołnierz. Gdy będziesz szedł w dół ścieżki zrobisz wystarczająco dużo hałasu, by zaalarmować strażnika znajdującego się na górze. Nasłuchuj uważnie, gdy ruszy pobiegnij w prawo, wskocz w róg dziedzińca i spokojnie czekaj. Przejdź przez drzwi w zewnętrznej ścianie (znajdują się one w pobliżu narożnika). Skieruj się na schody prowadzące w górę, przejdź przez nie, następnie przez drzwi znajdujące się na ich szczycie. Idź do góry krótką klatką schodową, otwórz drzwi, a następnie kolejne, znajdujące się bezpośrednio po lewej. W ten sposób powinieneś dojść do tego samego miejsca, do którego doszedłbyś, gdybyś skorzystał z drabiny znajdującej się poniżej. Teraz wskocz na dach i prześliźnij się nie zauważony przez nikogo górą, po czym zeskocz na balkon.

Na Ostatnim Piętrze

Znajdujesz się na balkonie, tak więc masz do wyboru jedynie dwa wyjścia - albo zeskoczysz w dół, albo otworzysz sobie drzwi i dostaniesz się do wnętrza budynku. Mimo że jesteś skrytobójcą, nie oznacza to przecież, iż można Ci zarzucić debilizm! Z tego prostego powodu wybierasz to drugie rozwiązanie. Gdy przejdziesz przez drzwi, znajdziesz się w bibliotece. Znajdź pojedynczą książkę znajdującą się w zaciemnionym rogu, na prawo od kominka. Dzięki niej otworzysz ukrytą kwaterę znajdującą się po drugiej stronie kominka (projektant siedziby Ramireza miał jakąś obsesję na punkcie tego miejsca :-). Wejdź do niej -

najwyższe piętro, kondygnacja, na której się znajdujesz, jest bardzo silnie strzeżona. Musisz być bardzo ostrożny, a ponadto dobrze byłoby gdybyś często wykorzystywał wszelakie cienie do ukrywania się przed nadchodzącymi żołnierzami (pamiętaj - nie wolno Ci się awanturować!). Kiedy droga okaże się wolna, zejdź ze schodów, zignoruj drzwi po lewej i wejdź do holu. Skręć w lewo. Przejdź przez pierwsze drzwi po prawej stronie i wejdź do pokoju, w którym Ramirez trzyma swoje trofea. Zostaw drzwi otwarte i czekaj. Prawdopodobnie przejdzie żołnierz, kierując się w lewą stronę. Otworzyła się przed Tobą szansa na bezpieczne opuszczenie tego miejsca. Patrząc od strony drzwi, którymi tu wszedłeś, wejdź w drzwi po lewej stronie - powinieneś znaleźć się w holu. Idź przed siebie aż dotrzesz do jego końca, po czym skręć w lewo. Zejdź schodami w dół, prowadzącymi do piwnicy.

Koniec Ramireza

Idź korytarzem wprost przed siebie, aż do momentu gdy dotrzesz do rozdwojenia dróg w kształcie litery T. Skręć w prawo, a zobaczysz długą rampę zakończoną drzwiami. Aby je otworzyć; musisz użyć znalezionego wcześniej brązowego klucza. Gdy już przejdziesz przez próg, skręć w lewo. Za pierwszym otworem po Twojej lewej stronie znajduje się pomieszczenie, którego szukasz. Melinka ta jest interesująca z tego powodu, że przesiaduje w niej Ramirez. Jeśli zachowywałeś się wystarczająco cicho, załatwienie gostka nie będzie stanowiło dla Ciebie żadnego problemu - wystarczy tylko skorzystać z łuku... Na półce oraz za paskiem znajdującym się na martwym już Ramirezie, znajdują się klucze, dzięki którym uda Ci się otworzyć skrzynie znajdujące się w tym pomieszczeniu. Oczywiście zszabruj ich zawartość - nadeszła najwyższa pora na ewakuację...

Wypad z Baru

Opuść piwnicę drogą, którą dostałeś się do tego miejsca. Postaraj się dostać na najwyższe piętro - musisz wejść do biblioteki (pamiętaj, by zachować ostrożność, gdyż ten rejon jest silnie strzeżony). Wyjdź na balkon i zeskocz z niego do wody. Pozwól, aby nurt poniósł Cię do drewnianej platformy, którą przekroczyłeś w drodze do domu Ramireza. Znajduje się tu sporo żołnierzy, więc musisz być bardzo ostrożny. Aby odwrócić uwagę wartowników, strzel ze strzały noisemaker („hałasówka"?). Gdy zaczną się pałętać, wdrap się na drabinę -



jeśli już jesteś na górze zacznij biec. Trzymaj się dróżki, którą wykorzystywałeś przy rozpoczęciu misji, jednak w momencie gdy dotrzesz do magazynu, biegnij tak by wskoczyć w drewniany przesmyk (jeśli zaczniesz się gubić, użyj mapy!). Jeśli będziesz biegł, żołnierze nie będą wstanie Cię ani dogonić, ani strzelić z łuku tak celnie by Cię uziemić.

4. Miecz

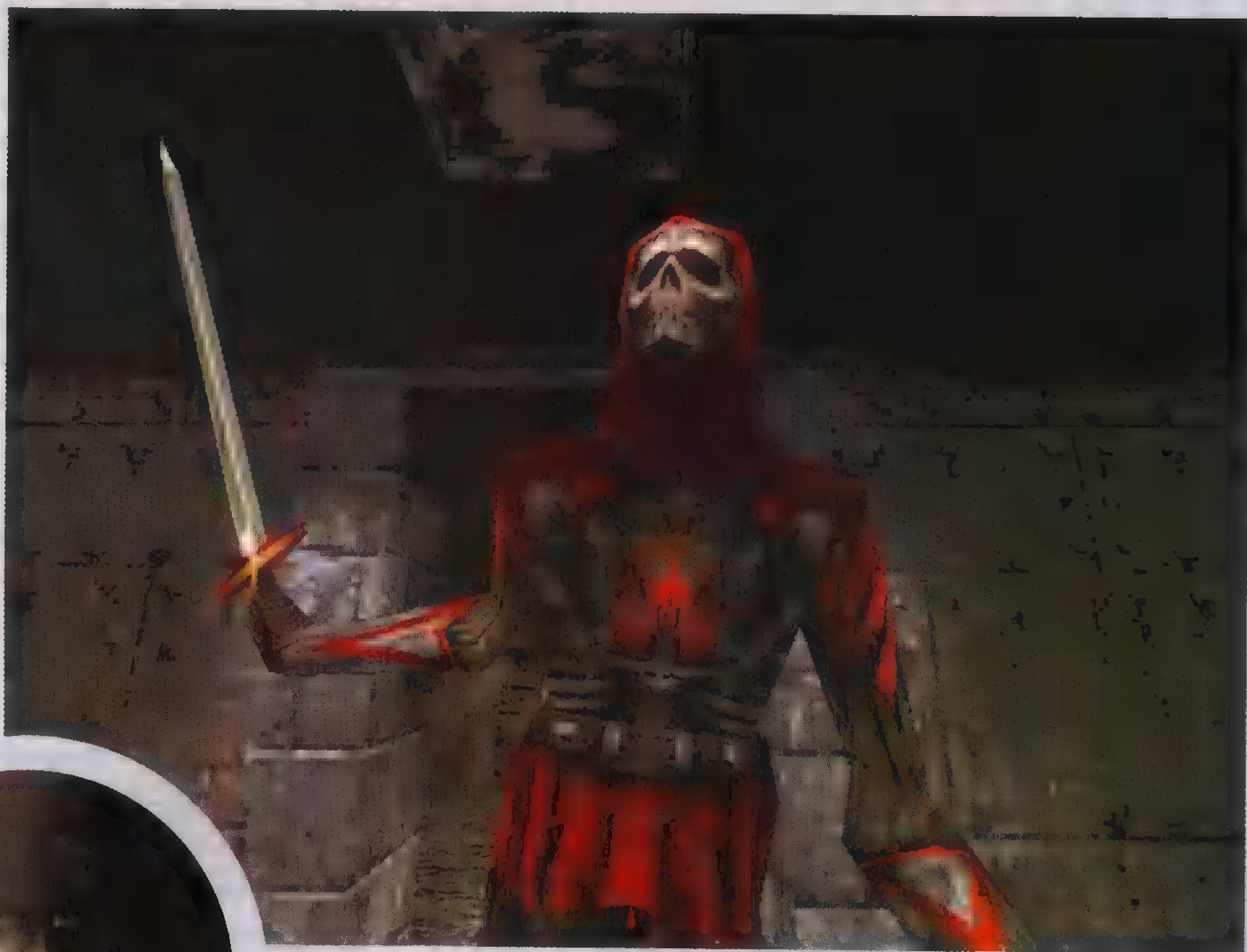
Wejście

Spróbuj dotrzeć do narożnika. Uzbrój łuk w rope arrow i strzel prosto w drewniany dach. Wespnij się na linę i

wskocz na balkon. Przejdź przez drzwi znajdujące się po prawej stronie. Powinieneś natknąć się na drabinę - będziesz musiał jej użyć, by zejść na dół. Gdy już tam będziesz się, wejdź ostrożnie do następnego pokoju. Powoli otwórz drzwi do głównego holu i rozejrzyj się. Obszar tęn patrolowany jest przez wielu żołnierzy - Twoim zadaniem jest prześliźnięcie się w dół, tak by nikt Cię nie zauważył. Wejdź w hol, skręć w lewo i wejdź w pierwsze drzwi po prawej stronie.

Znalazłeś się w pokoju - idź w pobliżu jego tylnej części - w nisko położonej części jednej z kolumny znajduje się sejf. Dokonaj do niego włamu. Wróć do holu, skręć w prawo, przejdź przez otwór po lewej stronie i wejdź na schody prowadzące do góry. Gdy już będziesz na szczycie schodów zauważysz, że brakuje fragmentów podłogi znajdującej się obecnie na wprost Ciebie. Wskocz do korytarza położonego po prawej stronie, po czym skieruj się w stronę narożnika znajdującego się po lewej - teraz wybierz pierwsze drzwi od lewej strony. Teraz rzuć okiem pod mur zwisający w tylnej części pokoju. Otwórz drzwi z lewej strony (te które znajdują się w przeciwnej części pokoju, w momencie gdy wszedłeś to tej lokacji z holu) i zatrzymaj się by uniknąć chytrej pułapki. Wejdź do następnego pokoju - zabierz wszystko to, co znajduje się na stole i wyjdź nie zapominając zamknąć za sobą drzwi (nie chodzi tu raczej o kulturę :-). Skieruj się w stronę holu, skręć w następne drzwi znajdujące się po prawej stronie I otwórz dwa skarby. Wróć do holu i skręć w prawo. Podłoga, która znajduje się obecnie przed Tobą, to pułapka - rozpędź się i spróbuj przeskoczyć nad tym fragmentem, tak by wylądować po drugiej stronie. Omiń następne drzwi po lewej i idź naprzód, w stronę narożnika. Po drodze spotkasz kilka drzwi - nie omieszkaj zbadać co się za nimi kryje. Zanim dobierzesz się do skarbów znajdujących się w pokojach pamiętaj o tym, by zachować najwyższy stopień ostrożności. Wiele ze skrzyń chowających skarby jest wyposażona w zmyślne pułapki, dlatego też przed wykonaniem każdej grabieży wykonuj zapis stanu gry. Gdy dojdziesz do podwójnych drzwi znajdujących się po prawej stronie, otwórz je i zjedź w dół.

Na pierwszym pomoście znajdują się dwie płonące pochodnie - zgaś tę znajdującą się po prawej stronie I idź schodami do jeszcze niższej partii tej lokacji. Zgaś obie znajdujące się tu pochodnie i czekaj. Po niezbyt długiej chwili powinien nadciągnąć żołnierz, posiadający klucz, który bardzo Ci się przyda. Poczekaj aż koleś minie Cię, po czym świśnij ten klucz. Teraz zaczekaj aż strażnik zniknie z Twojego pola widzenia, po czym wejdź na schody i udaj się ną drugie piętro. Wejdź do holu i znajdź drzwi po prawej stronie - otwórz je nowo zdobytym kluczem i udaj się na najwyższy poziom.





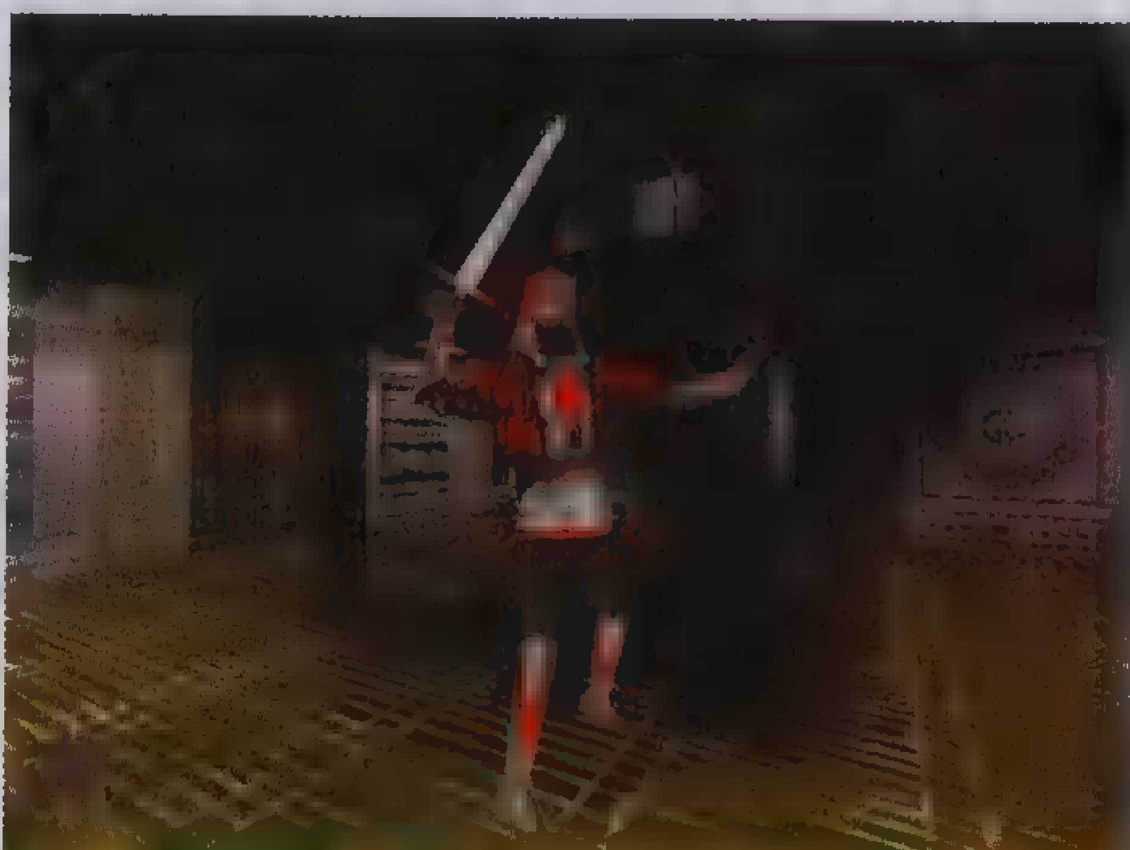
Defraudacja

Gdy zejdziesz ze schodów, odwróć się w lewą stronę I idź w stronę narożnika. Wejdź w tunel znajdujący się bezpośrednio przed Tobą. Gdy trafisz na zakręt, uda się w prawą stronę. Wejdź do pokoju i podnieś znajdujące się na podłodze kryształy. Teraz musisz już tylko przeskoczyć nad przepaścią na inną platformę. Gdy tylko będziesz mógł, wyjdź z tego pokoju i udaj się w lewą stronę, następnie idź tunelem prowadzącym do góry. Kiedy się skończy, znajdziesz się powyżej holu, który jest patrolowany przez żołnierzy. Nie trzeba się zbytnio wysilać, by zauważyć, że z sufitu zwisa lina, a na przeciwległej ścianie znajduje się drugie wejście do tunelu. Rozwiązanie tego problemu nasuwa się samo - skocz na linę, a z tej w drugie wejście do tunelu. Idź nim w górę i na lewo. Tunel zakończy się w pewnym momencie i przekształci się w wielką otwartą przestrzeń. Znajdują się tu dwaj strażnicy (czego oni tu do cholery pilnują!??).

Strażników należy wysłać do Krainy Wiecznych Łowów za pomocą strzał. Gdy już tego dokonasz, wejdź do holu, a następnie wdrap się na krawędź platformy (zasłania ona wielki ośmiokątny pokój). Naprzeciw Ciebie lewituje miecz Konstantyna (Constantine's sword). Przykucnij i rozejrzyj się.

Wystrzel strzałę, tak by wbić ją w zielonkawy sufit - staraj się trafić mniej więcej w jego środek. Wskocz na linę: teraz musisz pogimnastykować się lekko, by dostać w swoje ręce miecz. Zeskocz z powrotem w miejsce, z którego próbowałeś wskoczyć na linę. Nie pozostaje Ci nic innego jak wrócić się spory kawałek drogi: musisz przejść przez pokój z dziurami, przeskoczyć na linie na drugą stronę tunelu. W momencie gdy wyjdziesz z zielonego tunelu i wrócisz do „kafelkowatego" holu zatrzymaj się. Obierz prawą drogę, po czym skieruj się krótka rampą po lewej stronie. Idź cały czas trzymając się lewej strony, dopóki nie natkniesz się na pokój, który wygląda jakby był przygotowywany do jakieś niezłej balangi - podłoga chybocze się pod wszelkimi możliwymi kątami.

Przejdź przez niego I gdy tylko będziesz miał możliwość, skręć w prawo. Znajdujący się tu tunel prowadzi do schodów biegnących na drugie piętro. Oczywiście udaj się do tej lokacji - Twoim zadaniem jest obecnie dostanie się do miejsca, w którym rozpocząłeś misję (wykorzystaj znajomość terenu nabytą podczas podróży)

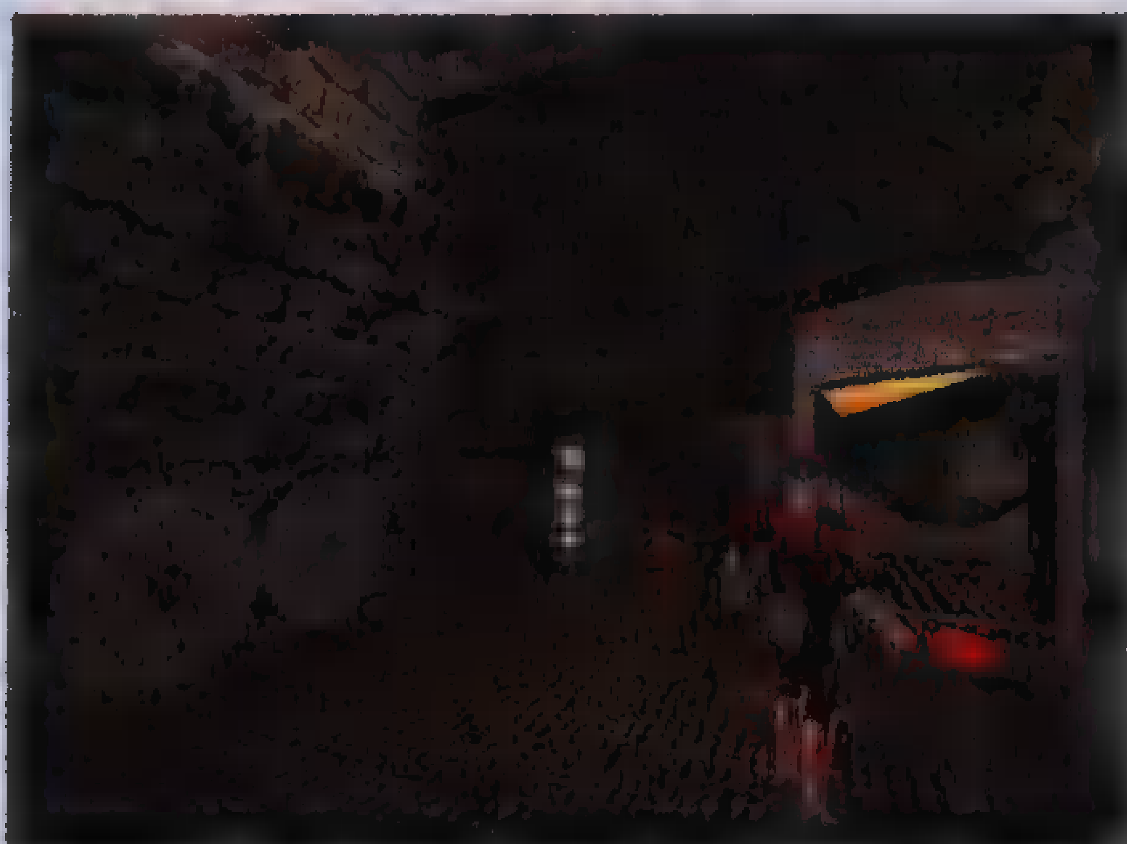


5. Katedra

Znajdujemy Katedrę

Misję rozpoczynasz w południowo-zachodnim rogu mapy. Przejdź przez górę i skręć w prawo, przeskocz nad górą i skieruj się do przeciwnego narożnika. Powinieneś się natknąć na ruiny - przykucnij, by znaleźć pod nimi plate. Teraz zawróć, tak by iść drogą, którą tu dotarłeś, z tym że zamiast skręcać w lewo (w ten sposób doszedłbyś do miejsca, w którym rozpocząłeś misję), przejdź wprost przez górę, a następnie skręć w lewo. Teraz musisz iść w pobliże prawego narożnika. Idź naprzódm śledząc jasne miejsca na ziemi, skręć w prawo kiedy tylko będziesz miał taką możliwość. Jeżeli dotrzesz w pobliże następnego narożnika po lewej zacznij się rozglądać - powinieneś zobaczyć wielką pochyłość. W tym obszarze znajduje się kilka sztuk zombie, tak więc jeśli nie chcesz zostać spunktowany korzystaj z trybu biegania. Wejdź na pochyłość i staraj się dotrzeć do ściany. Skręć w prawo i przejdź przez znajdujący się tu korytarzyk. Idź do przodu, dopóki dotrzesz do tabliczki z napisem De Perrin Street. Skręć w lewo - staniesz przed dziwną konsolą. Aby było zabawniej, w Twoją stronę zbliża się wściekły burrick. Spróbuj minąć fajansiarza I wskocz w jeden z dwóch otworów w tylnej ścianie. Po niezbyt długim locie powinieneś plusnąć do wody. Gdy już będziesz pod wodą, skręć w prawo, po czym przepłyń przez podwodne przejście. Gdy już je przekroczysz, znajdziesz się w tunelu; płyń prosto, następnie skręć w prawo I lewo, znowu w prawo przez długi tunel, aż wreszcie przy końcu w lewo. Powinieneś móc wypłynąć na powierzchnię. Podpłyń do piedestału znajdującego się mniej więcej w środku rozlewiska i wespnij się na niego. Teraz dobrze się rozejrzyj - niedaleko znajduje się miejsce, na które możesz wskoczyć. Gdy już tam się dostaniesz, spójrz w dół - powinieneś znaleźć klucz. Zabierz go i przejdź do głównej części tego pomieszczenia. Jeśli spojrzysz do góry, powinieneś spostrzec na suficie dogodne miejsca do wstrzelenia w nie naszej niezawodnej rope arrow. Oczywiście zrób to, wespnij się na linę i pomantykuj trochę, tak by dostać się na bardziej solidną platformę znajdującą się w tylnym narożniku. Gdy już tego dokonasz, przejdź przez ruiny i znajdź tylne drzwi. Jest to portal, który musisz otworzyć za pomocą wytrycha.

Na zewnątrz znajduje się spora gromada zombiaków - aby trochę oderwać się od monotonii zajęć, mu-





sisz je wszystkie załatwić. Gdy już oczyścisz drogę, rzuć okiem na mapę. Powinieneś znajdować się obecnie na Market Street - skieruj się do odległego końca tej ulicy. Gdy będziesz przez nią przechodził nie omieszkaj odwiedzić stojących tu domów (znajduje się tam sporo ciekawych kosztowności). Idź dalej, aż do momentu, gdy dojdziesz do czegoś przypominającego swym kształtem górę. Wespnij się na nią i wskocz do otworu znajdującego się na górze. Musisz tu zrobić tylko jedną rzecz - w środku znajduje się pająk, który powinien zostać martwy. Oczywiście tę robotę wykonasz Ty! Gdy już się z tym uporasz, wróć z powrotem na ulicę i idź w obranym wcześniej kierunku. W pewnym momencie powinieneś dotrzeć do drewnianego mostu, znajdującego się po Twojej lewej stronie. Na moście stoją burrickowie, odbywający tu wartę - nie wdawaj się z nimi w żadną awanturę, po prostu przebiegnij przez to miejsce, po czym skręć w pierwszy zakręt po lewej i wskocz na jedyną obecnie dostępną dla Ciebie ścieżkę (znajduje się dokładnie naprzeciwko). W stojącym w pobliżu, zniszczonym budynku znajduje się otwór - wejdź do niego, przejdź w jego tylną część i zszabruj wszystkie znajdujące się tam dobra. Wyjdź z tego miejsca i skręć w lewo. Idź do przodu, aż do momentu, gdy dostrzeżesz drzwi znajdujące się po drugiej stronie ulicy. Przejdź przez nie i idź aż do momentu, gdy znajdziesz się z powrotem na ulicy. Idź na przód i skręć w pierwszy zakręt w lewo. Obszar ten jest strzeżony przez duchy kilku zmarłych Hammeritów. Podobnie jak wcześniej nie wdawaj się w awantury i po prostu je omiń. Wejdź na wielkie schody prowadzące do katedry.

Szukamy Oka

Gdy wejdziesz do świątyni, skręć w prawo. Dokładnie nasłuchuj nadchodzących do Ciebie od Oka wiadomości - najważniejszą jest ta, która mówi, że aby uratować Oko musisz otworzyć drogę do katedry. Droga jest opieczętowana przez Strażników. Musisz odnaleźć grotę Strażników i stojąc na piedestale pozapalać wszystkie pochodnie. Teraz możesz już wrócić z powrotem na ulicę. Gdy już zejdziesz ze schodów prowadzących do katedry, skręć w prawo i idź do ruin, dzięki którym dostałeś się do katedry. Idź dalej aż do momentu, gdy dotrzesz do drewnianego mostu. Stojąc przy nim, powinieneś zobaczyć kolejny most po Twojej lewej stronie. Prowadzi on bezpośrednio do groty Strażników. Wejdź do środka - upewnij się, że w pobliżu nie ma tych psubratów burricków. Staraj się ich unikać. Gdybyś trafił na pająka, możesz stoczyć z nim walkę, gdyż nie powinieneś mieć z tym żadnych problemów.

Gdy będziesz w grocie, strzel z rope arrow do jednej z belek biegnących pod sufitem. Wespnij się na nią, po czym wskocz na piedestał. Spójrz w dół - powinieneś znaleźć tu mikstury uzdrawiające i święconą wodę. Upewnij się, że stoisz na obszarze przypominającym swym kształtem klucz, obróć się i spójrz na statuę. Wystrzel z fire arrowów do dwóch pochodni - koniecznie musisz je zapalić! Teraz zeskocz na obszar wokół piedestału i wejdź do nowo otwartego przejścia.

Idź dopóki nie dotrzesz do okratowanych drzwi. Obok nich znajduje się kilka piedestałów z zepsutymi statuami. Wskoczenie na prawy piedestał spowoduje otwarcie drzwi, zaś wskoczenie na lewy otworzy kraty. Okaże się jednak, że drzwi i kraty zamykają się zbyt szybko, by można było pod nimi przejść. Jak więc pokonać u licha tę blokadę??? Sprawa jest bardzo prosta - wystarczy pozbierać szczątki statui, rzucić je na prawy piedestał. Gdy drzwi otworzą się, wskocz na drugi piedestał, by otworzyć kraty. Gdy to się stanie, przejdź przez nie i użyj przełącznika znajdującego się po prawej stronie. Od tego momentu drzwi będą otwarte na stałe.

Idź do przodu, zejdź schodami w dół w pobliże prawego narożnika. Zainstalowano tu pułapkę, strzelającą strzałami. Uniknięcie jej jest banalnie proste - wystarczy użyć trybu „biegnięcie". W pewnym momencie dotrzesz do drzwi, które da się otworzyć jedynie za pomocą wytrycha. Musisz działać bardzo szybko, gdyż ściana za Tobą zaczęła się przesuwać (jeśli się nie pospieszysz - zostaniesz zgnieciony). Gdy otworzysz drzwi, wejdź do znajdującego się za nimi pokoju.

Po obydwu stronach tego pomieszczenia umieszczone są drzwi, jednakże jedne z nich są obecnie zamknięte (nawet Twój wytrych tu nic nie poradzi!), więc tymczasowo je sobie daruj. Skieruj się do lewych drzwi i otwórz je. Przeczytaj dwa pergaminy i zabierz ze stołu stone key. Rozejrzyj się również wokół stołu - na podłodze powinien znajdować się również gold key.

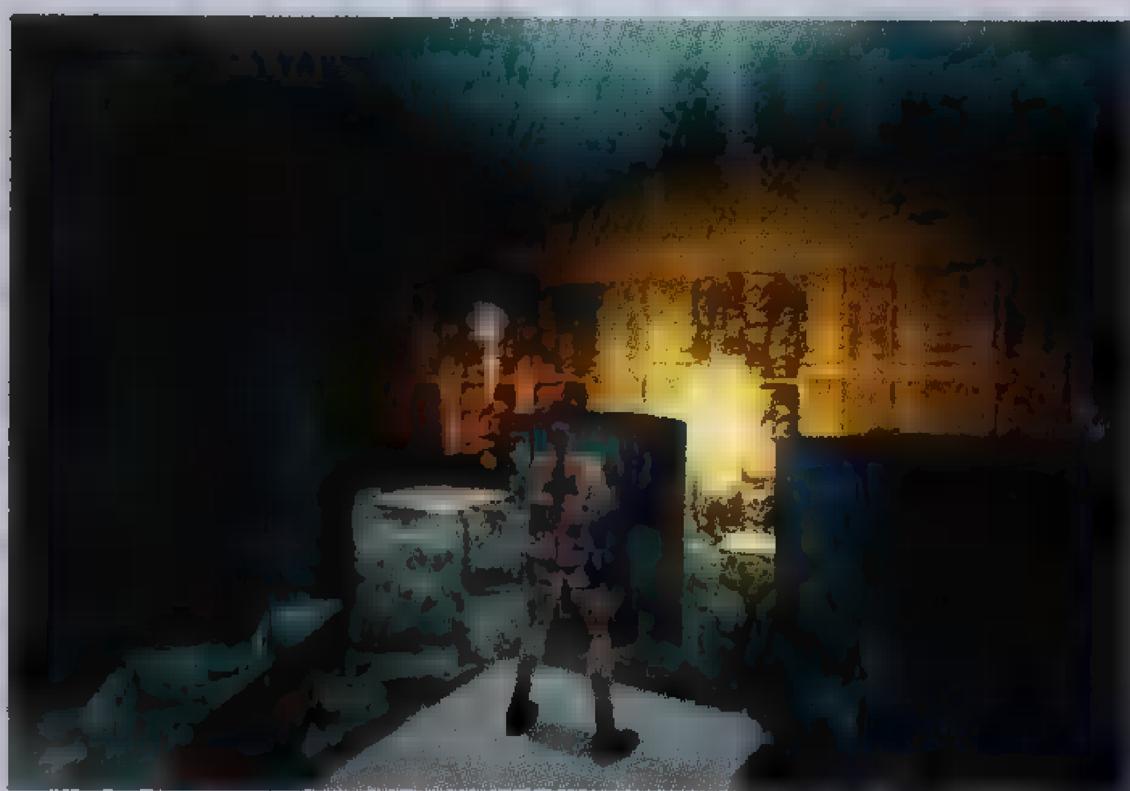
Za drugimi drzwiami znajduje się dziwny, ośmiokątny stół oraz księga. Przeczytaj ją i spójrz na stół. Cele Twojej misji zmieniły się - tym razem Twoim głównym zadaniem jest odnalezienie klucza Strażników. Okazuje się, że jest nim stone key zabrany z poprzedniego pokoju. W ten sposób wykonałeś wszystkie zadania tej misji! (cdn)

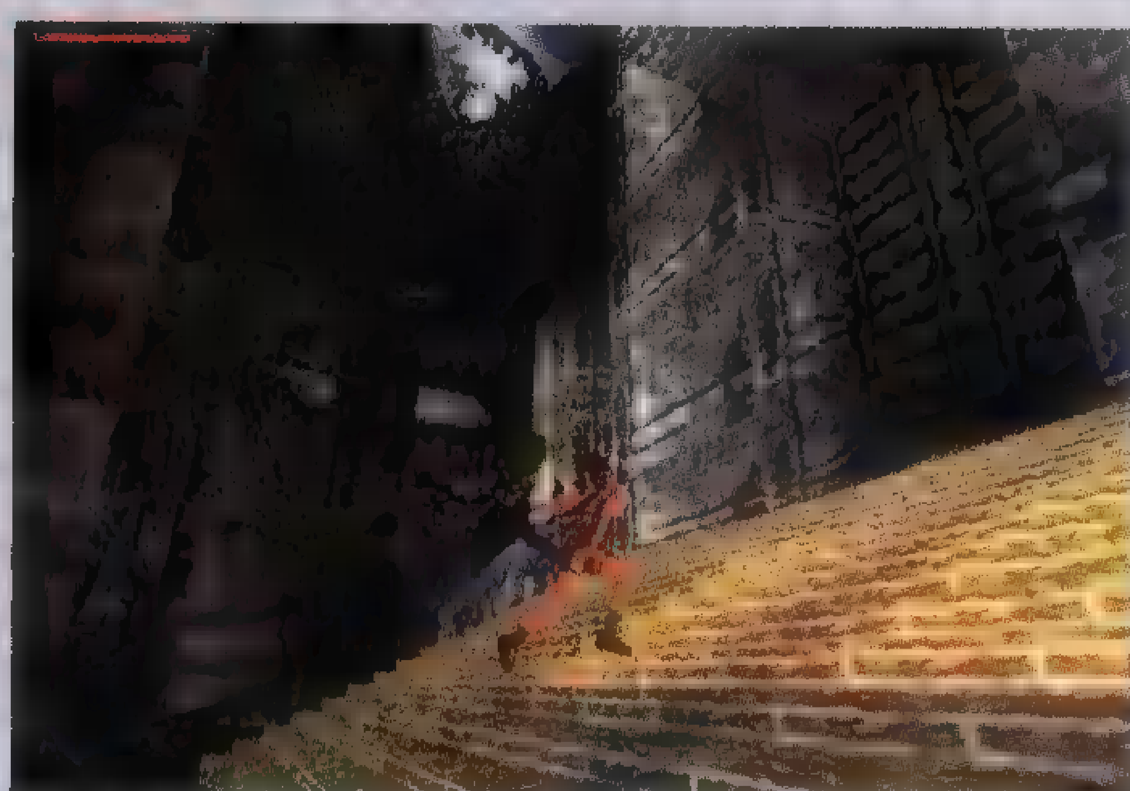
Suicide

Tomb Raider 3

część czwarta

Prezentowana poniżej część czwarta solucji do gry „Tomb Raider 3" stanowi podrozdział najdłuższego w historii „Gier Komputerowych" opisu. Za tym stwierdzeniem kryją się dwa niewątpliwe fakty. Po primo świat „TR3" jest olbrzymi, natomiast opis szczegółowy... No to do dzieła!



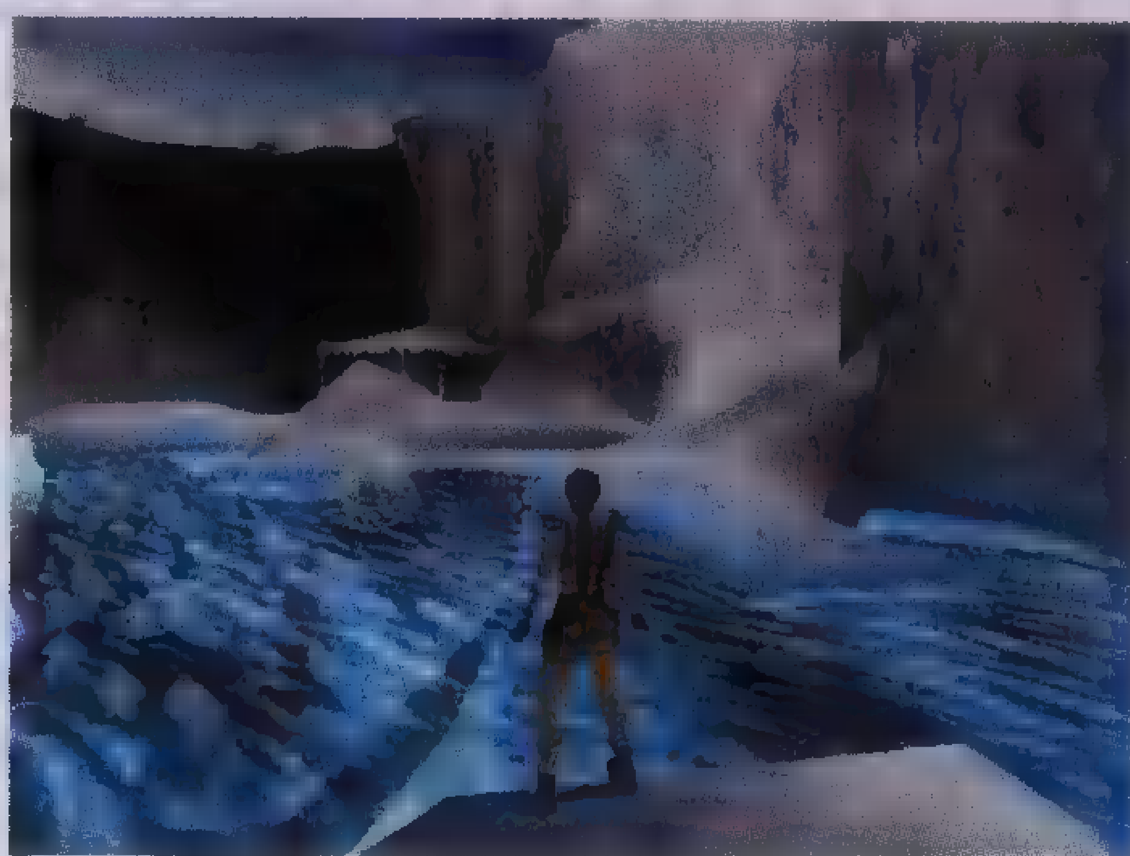


Level 12 Suplement

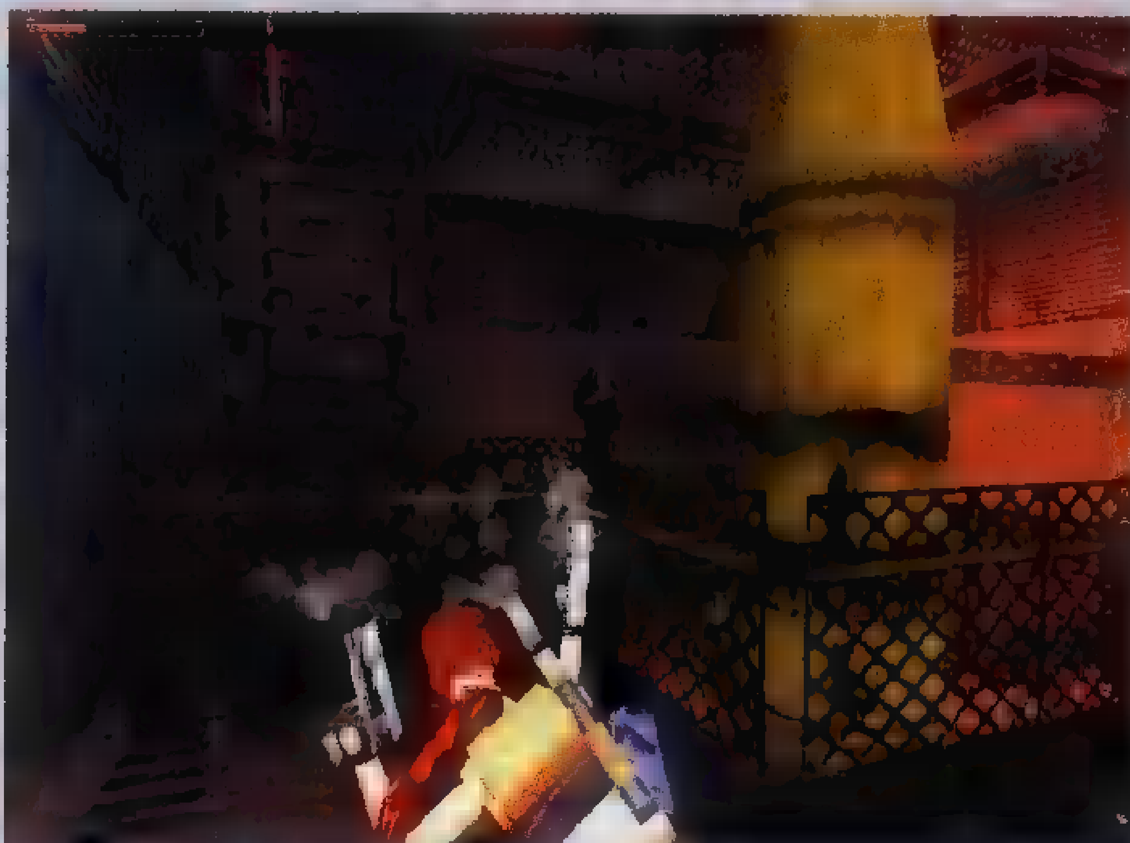
Specjalnie dopisałem to jako oddzielny akapit, gdyż jest to jedyny level w grze, gdzie możliwe jest zebranie większej liczby sekretów, niż jest to napisane w statystykach (dokładnie 4 na 3). Jak to zrobić? Otóż level ma dwie alternatywne drogi i każda z tych dróg ma jeden charakterystyczny sekret. Jeśli wybierzesz drogę podaną w opisie powyżej, to masz gwarancję, że będziesz mógł się wrócić. Druga ścieżka zaczyna się od zjazdu w dół pochylni na plaży (na prawo od domku), ale zaczęcie od niej uniemożliwia powrót do czwartego sekretu. Ścieżka ta jest dużo trudniejsza, dłuższa (wymaga zebrania trzech Serpent Stone'ów) i mniej atrakcyjna. Dlatego zebranie czterech sekretów w tym levelu polecam prawdziwym hardcore'owcom, bez tego sekretu bowiem na pewno otrzymasz dostęp do bonusowego levelu.

Level 13 Crash Site

Gdy weszłam do małej chatki zobaczyłam mało interesujący widok – na łóżku leżał ranny facet, z którym porozmawiałam trochę. Okazał się być miłym gościem, tym bardziej, że dostałam od niego mapę bagna. Wyszłam z chatki i podeszłam do bagna. Dokładnie porównałam rysunek na skrawku papieru z rzeczywistym układem liści na bagnie i ostrożnie przeskakiwałam po roślinnych platformach. Zanim jednak dostałam się na drugi brzeg, zobaczyłam wnękę na ścianie po lewej stronie. Gdy dostałam się tam zebrałam dwie paczki naboi do MP5, które okazały się być SEKRETEM 1. Wróciłam na liście i stanęłam wreszcie na suchym lądzie. Zjechałam niżej, do dolinki spowitej mgłą. Możecie wyobrazić sobie moje zdumienie, gdy zza zakrętu wyskoczył na mnie... raptor. Chyba udało mi się znaleźć jakąś zaginioną krainę z żyjącymi dinozaurami. Jego zabicie zajęło mi sporo czasu, bo bestia była odporna jak diabli, ale w końcu z rykiem runęła na ziemię. Kontynuowałam swoją podróż, aż dotarłam do wielkiego samolotu, który runął kiedyś na ziemię. Najpierw pobiegłam w lewą stronę, zabiłam raptora i pobiegłam w prawo. Gdy dobiegłam do sporego drzewa, zauważyłam ciemny korytarz z tyłu, w który wskoczyłam. Po dotarciu do końca znalazłam się w dziwnym pomieszczeniu – na podłodze leżały zwłoki żołnierza i raptora, a gdy tylko weszłam głębiej wyskoczyło na mnie całe stadko Lesothosaurusów. Zebrałam amunicję do karabinu i apteczkę, po czym przełączyłam dwie wajchy ukryte we wnękach. Wróciłam do samolotu i postanowiłam sprawdzić jego dziób. Tu także zobaczyłam ciekawą scenkę – dwóch żołnierzy walczyło z raptorem. Jak się okazało goście są niegroźni (a nawet przydatni, bo walczą z prehistorycznymi gadami), dopóki ich nie zaatakowałam. Zauważyłam jednak, że gdy brakuje mi amunicji, to warto wyjąć pistolety i załatwić ich – oddają sporo naboi do MP5. Po załatwieniu sprawy z raptorem znalazłam dość dobrze ukryte wejście – przy jednej ze ścian dookoła samolotu. Doprowadziło mnie ono do dziwnej dolinki. Zanim zjechałam w dół, zebrałam amunicję, a potem pomogłam żołnierzowi walczyć z dwoma Raptorami. Chłopak przypłacił to życiem, a i mnie niewiele brakowało. Teraz musiałam dostać się na podwyższenie dookoła lokacji, skąd bez trudu wskoczyłam na gałąź jednego z drzew. Zebrałam apteczkę i



przeskoczyła po flary na konar obok – to był SEKRET 2. Zeszłam z powrotem na dół, zebrałam amunicję po martwym żołnierzu i pobiegłam na dużej pochylni. Zastrzeliłam kolejne stadko małych dinozaurów, po czym dokładnie rozejrzałam się po dolince. Tuż po zjeździe, po lewej stronie była wnęka w ścianie, którą dobrze zapamiętałam. Takich wnęk było jeszcze dwie, więc znalazłam je. Gdy przeszłam przez jeziorka, zobaczyłam coś na kształt gniazda. Gdy weszłam tam, znalazłam zwłoki żołnierza i coś leżącego na ziemi. Pomyślałam, że nagranie stanu gry w tym momencie nie będzie złym pomysłem. Jak pomyślałam tak też zrobiłam, po czym sięgnęłam po Commander Bishop's Key. Natychmiast ziemia zadrżała i usłyszałam charakterystyczny ryk. Wybiegłam w kierunku jeziorek i zobaczyłam T-Rex'a miotającego się wściekle. Wyczułam moment, gdy ten ryczał i przebiegłam do pochylni i do małej wnęki, którą wcześniej zauważyłam. Z tego miejsca mogłam spokojnie rozwalić gada nawet przy użyciu pistoletów, choć zajęło mi to dobrą chwilkę. Gdy padł, pobiegłam i poprzełączałam wszystkie wajchy we wnękach. Wreszcie wróciłam do pochylni i skorzystałam z ciemnego korytarzyka, który pozwolił mi wrócić na górę. Teraz pobiegłam z powrotem do rozbitego samolotu i skręciłam w prawo, do tunelu obok wodospadu. Gdy wyszłam z drugiej strony tunelu zaatakował mnie raptor, którego musiałam załatwić. Podeszłam do rzeki i zobaczyłam stado piranii i wajchę pod wodą. Nawet nie próbowałam przejść przez mostek – był pułapką. Po rozejrzeniu się dookoła (i w górę) znalazłam rozwiązanie – nade mną wisiał na linie martwy raptor. Wystarczyło się tam dostać i go zrzucić do wody, aby żarłoczne rybki miały zajęcie. Wspięłam się na skały i wskoczyłam na „lepką" ścianę, wyskoczyłam do tyłu i zjeżdżając wykonałam jeszcze jeden skok, lądując na prostokątnej gałęzi. Szybko pozbyłam się raptora, nie dając się jednocześnie zrzucić z konaru. Odwróciłam się w stronę skały i zobaczyłam kawałek płaskiej platformy za drzewem. Skoczyłam tam z wyskoku i potem jeszcze raz na trójkątny kawałek skały w rogu. Stamtąd przeskoczyłam na półkę z kryształem, zabiłam z daleka wrednego gada i wskoczyłam na konar obok. Podeszłam ostrożnie w stronę wodospadu i wykonałam skok z miejsca z uchwytem na gałąź przede mną – tam był SEKRET 3, naboje na MP5. Teraz zwiedziłam konary i zestrzeliłam martwego raptora do wody. Stanęłam na końcu gałęzi i wykonałam skok z rozbiegu na zieloną półkę po lewej stronie – tam znalazłam apteczkę. Nie pozostało mi nic innego, jak tylko skoczyć do wody i sprawdzić czy rybkom smakuje mięsko. Smakowało, dzięki czemu bezstresowo przełączyłam wajchę i wyszłam na drugim brzegu. Gdy tylko zobaczyłam rap-







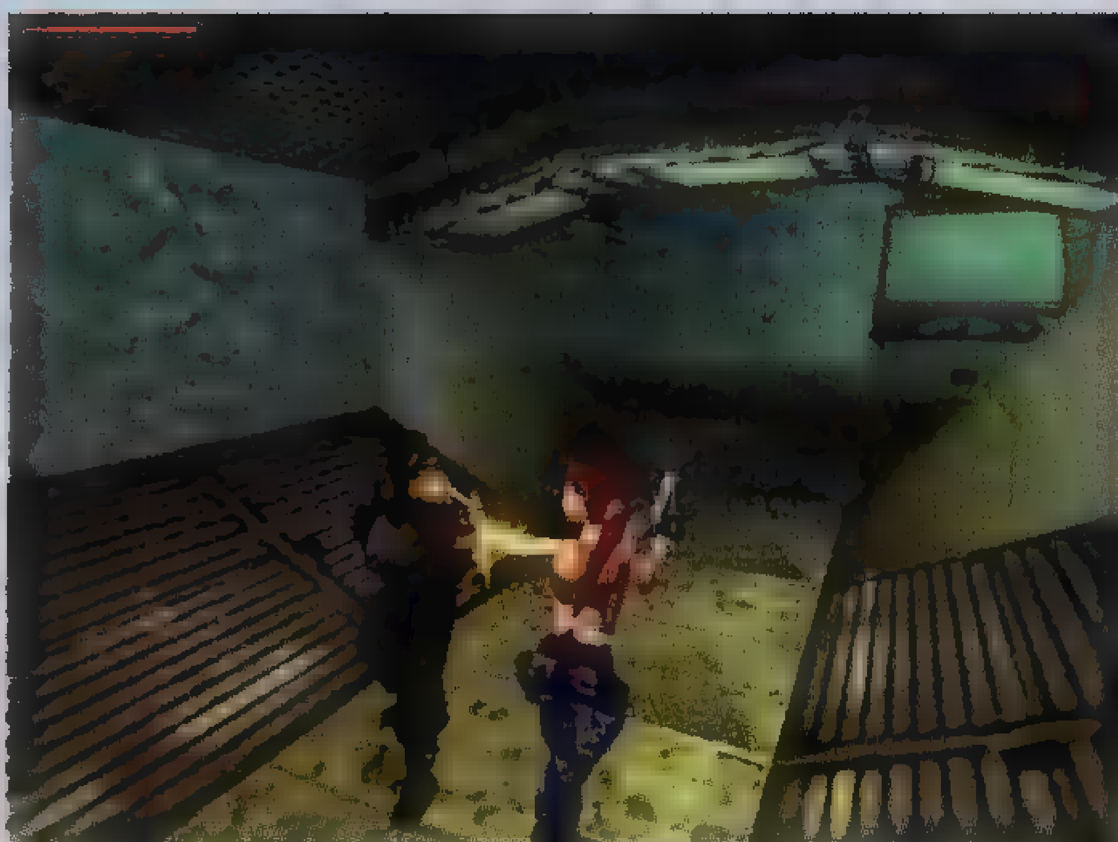


tora szybko posłałam go do piachu i pobiegłam w korytarz, z którego wybiegł. Tam znalazłam się w ciemnej komnacie z trzema przyciskami w ścianach. Pociągnięcie każdego z nich powodowało napaść dwóch raptorów, ale także opuszczanie się kolejnych klap nad podwyższeniem. Gdy otworzyły się wszystkie części klapy, wskoczyłam na górę, zebrałam Lt. Tuckerman's Key i załatwiłam raptora, który mnie zaatakował.

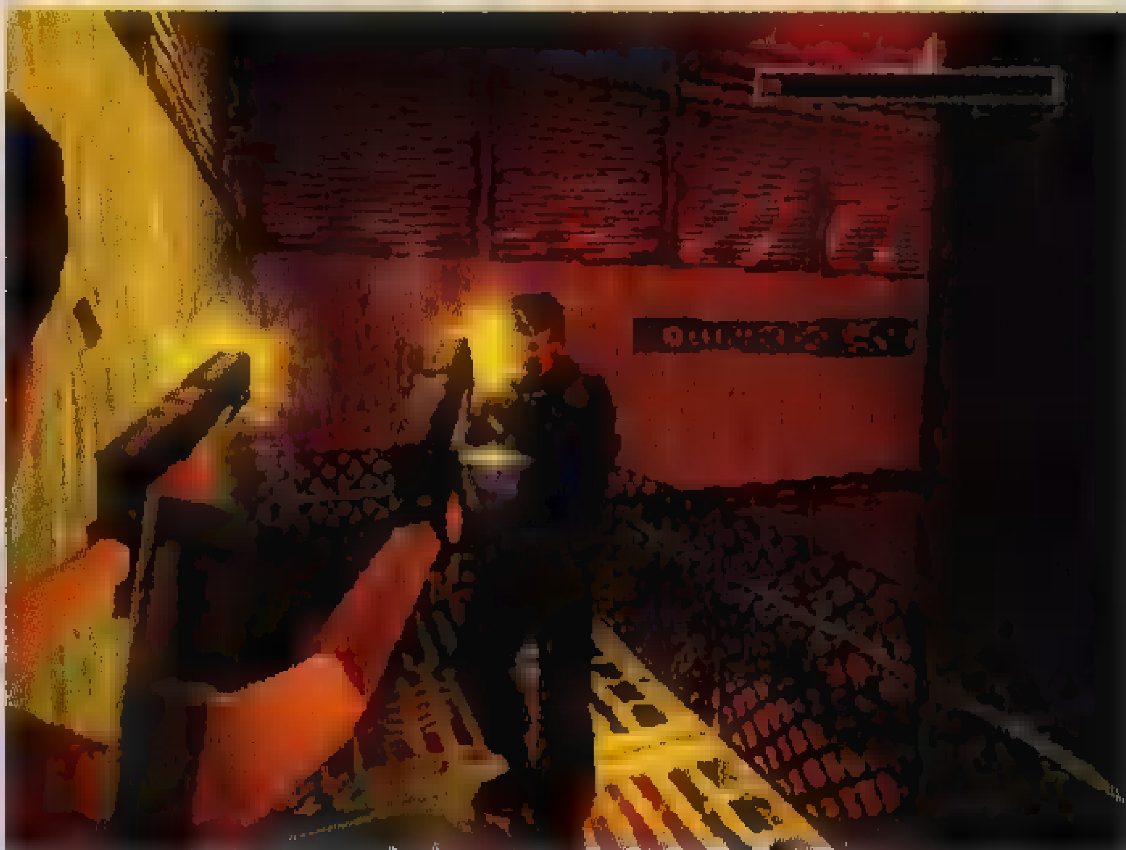
Teraz należało wykorzystać zebrane klucze. Miałam dwie drogi – łatwą i przyjemną, albo długą, trudną i bez przydatnych przedmiotów. Ta druga zaczynała się po lewej stronie samolotu. Trzeba było wskoczyć na drzewo, potem na metalowy sufit i potem jeszcze raz na długi metalowy sufit. Na jego końcu opuściłam się na płaską część platformy i potem na „lepką" ścianę po prawej. Potem przeciągnęłam się w lewo po wąskiej krawędzi, aby dostać się do ciasnego korytarza. Teraz czekała mnie straszna zabawa z łażeniem po sufitach, przełączaniem wajch itp., co nie tylko było trudne (naprawdę!), ale i czasochłonne. Zamiast tego podeszłam do kadłubu samolotu po jego prawej stronie, wyskoczyłam do góry i złapałam się krawędzi. Przeciągnęłam się w stronę kabiny (w lewo) i podciągnęłam się na dziób samolotu. Dwa skoki i już byłam na górze. Mogłam jeszcze wskoczyć do końca trudniejszej ścieżki i zebrać dwa magazynki do UZI, potem jednak odważnie wpadłam do środka samolotu. Załatwiłam raptora, który na mnie wyskoczył i zebrałam magazynki do karabinu. Weszłam teraz do kabiny pilotów i umieściłam oba klucze w odpowiadającym im zamkach, co włączyło napięcie w samolocie. Poszłam na zaplecze, opuściłam się do ładowni i pobiegłam na sam jej koniec. Za otwartymi drzwiami przełączyłam przycisk, co spowodowało, że działko wyjechało na zewnątrz. Pobiegłam tam, wzięłam karabin w swoje ręce i... z otworów dookoła planszy zaczęły atakować mnie raptory. Wyskoczyło ich prawie 20, więc przez chwilę miałam pełne ręce roboty. Gdy załatwiłam wszystkie, użyłam działka do zniszczenia muru w lewym rogu planszy – jeden celny strzał i mur runął. Pobiegłam po urwanym skrzydle, przeskoczyłam na platformę po drugiej stronie strumienia i wspięłam się wyżej po lewej stronie. Nie biegłam jednak w dół, po schodach, lecz wykonałam ukośny skok z rozbiegu do wnęki po lewej stronie. Tam leżała duża apteczka i kryształ. Nie pozostało mi nic więcej, niż tylko opuścić level po schodach w dół.

Level 14 Madubu Gorge

Następny level rozpoczęłam przed wielkim mostem. Pobiegłam w lewą stronę, wyjęłam pistolety i jak najszybciej zastrzeliłam dziwnego potwora, który na mnie wyskoczył. Drugi wyskoczył na mnie gdy podbiegłam do lewego brzegu. W czasie walki z nimi musiałam pamiętać, aby nie dać im się zbliżyć, gdyż dmuchali wtedy trującym gazem. Podeszłam z powrotem do miejsca, gdzie zaczynałam level i wskoczyłam do ciemnego pomieszczenia nade mną. Zebrałam apteczkę, naboje do UZI i granaty, po czym pobiegłam z powrotem do brzegu rzeki. Po jego lewej stronie zauważyłam schodki skalne, z których skorzystałam. Dostałam się na platformę na środku rzeki, z której skokiem z rozbiegu dostałam się na pochylnię naprzeciwko. Przeciągnęłam się w prawo i odszukałam przycisk ukryty za filarem. Nacisnęłam go i wróciłam na pochylnię, gdzie tym razem przeciągnęłam się maksymalnie w lewo. Na końcu puściłam się krawędzi i natychmiast chwyciłam się tej poniżej. Zebrałam kryształ, przycisnęłam przycisk otwierający klapę za mną i wróciłam na płaski kawałek skały wyżej. Przed sobą zobaczyłam szeroki łuk nad rzeką. Tędy prowadziła dłuższa droga do ukończenia tego levelu (ale i dająca wszystkie sekrety). Jeśli miałam ochotę skrócić sobie grę mogłam wrócić do ciemnego pokoju na startem, gdzie otworzyła się klapa, a niżej znajdował się kajak. Jak jednak wiecie, jestem żądną przygód dziewczyną, więc postanowiłam nie iść na łatwiznę. Wskoczyłam do sufitu i przedostałam się na drugą stronę rzeki. Przeciągnęłam się w prawo i przeskoczyłam ukośnie z rozbiegu na małą, płaską platformę. Z niej dostałam się do przyciemnionej jaskini. Przebiegłam obok drzwi i ostrożnie zjeżdżałam w dół (po jednej z pochylni były kolce). Gdy dostałam się do najniższego poziomu miałam dwie drogi. Najpierw poszłam wąskim korytarzykiem, gdzie musiałam się schylić, zabiłam zieloną gadzinę i dobiegłam do miejsca, gdzie zobaczyłam most z liści. Wskoczyłam na niego, zabrałam kryształ i wróciłam do planszy przed korytarzykiem. Teraz poszłam drugą ścieżką (po schodach na górę). Zabiłam jaszczura i nacisnęłam przycisk w ścianie. Otwierał on drzwi na samym początku jaskini. Problem był tylko jak tam się dostać, przecież miałam dwie pochylnie do pokonania. Zapaliłam flarę i zobaczyłam „lepką" ścianę po lewej stronie kolców. Dzięki niej wróciłam do nowo otwartych drzwi. Opuściłam się na półkę niżej i przeskoczyłam w stronę wodospadu po lewej – za nim był SEKRET 1. Zanim jednak zeszłam na dół, zastrzeliłam spokojnie jaszczura, zebrałam naboje do MP5 i wróciłam do wodospadu. Wskoczyłam do „lepkiego" sufitu i przeciągnęłam się w prawy róg planszy. Podeszłam do krawędzi pochylni i zaczęłam zjeżdżać w dół. Na samym końcu wyskoczyłam i nacisnęłam przycisk akcji, aby złapać się krawędzi filara przede mną. Po wdrapaniu się na górę już miałam ochotę wyskoczyć po kryształ, jednak w ostatniej chwili coś mnie tknęło. Przygotowałam się do skoku z rozbiegu i wyskoczyłam. W locie zebrałam kryształ i chwyciłam się następnego filaru. Przeczucie mnie nie zawiodło – filar, gdzie jeszcze niedawno lśnił kryształ, zapłonął ogniem. Przeskoczyłam do końca planszy, podciągnęłam się wyżej i skręciłam w lewo, po apteczkę. Pod koniec korytarza schyliłam się, aby uniknąć trujących strzałek, po czym zjechałam po pochylni w dół. Znalazłam się w pokoju z basenem, kryształem i „lepkim" sufitem. Wskoczyłam na sufit i przeszłam w lewo, gdzie wylądowałam na ziemi i przechodząc przez most zebrałam kryształ. Wróciłam na sufit i poszłam prosto, dookoła planszy. Na końcu podciągnęłam się wyżej, przeczołgałam się pod skałą i wyszłam na zewnątrz. Po lewej stronie miałam stromą skałę z nacięciami (mogłam jej użyć jako drabiny). Wyskoczyłam z rozbiegu, chwyciłam się i podciągnęłam do góry. Teraz zignorowałam wejście w korytarz po lewej stronie, tylko postanowiłam zdobyć kolejny sekret. W tym celu stanęłam przy krawędzi drabiny, lekko po lewej stronie i obróciłam się o 45 stopni w stronę wody. Następnie wykonałam skok z miejsca z lądowaniem dokładnie na drewnianej platformie (SEKRET 2). Kilkoma skokami znalazłam się w domku, gdzie zabrałam rakietę i dużą apteczkę. Wróciłam na drewnianą platformę i skoczyłam z rozbiegu na skałę za wodospadem. Podciągnęłam się wyżej i ponownie skorzystałam ze skalnej drabiny, tylko tym razem pobiegłam do ciemnego korytarza. Dobiegłam do basenu, w którym musiałam załatwić wszystkie krokodyle, zanim zanurkowałam i pociągnęłam za wajchę otwierającą kraty nad wodą. Weszłam do kajaka stojącego sobie obok i zapoznałam się z jego sterowaniem. Oto kilka wskazówek, o jakich musiałam pamiętać pływając tym urządzeniem: – płynięcie do tyłu jest szybsze i mocniejsze, więc lepiej się cofać przy próbie pokonania nurtu – każde spadnięcie





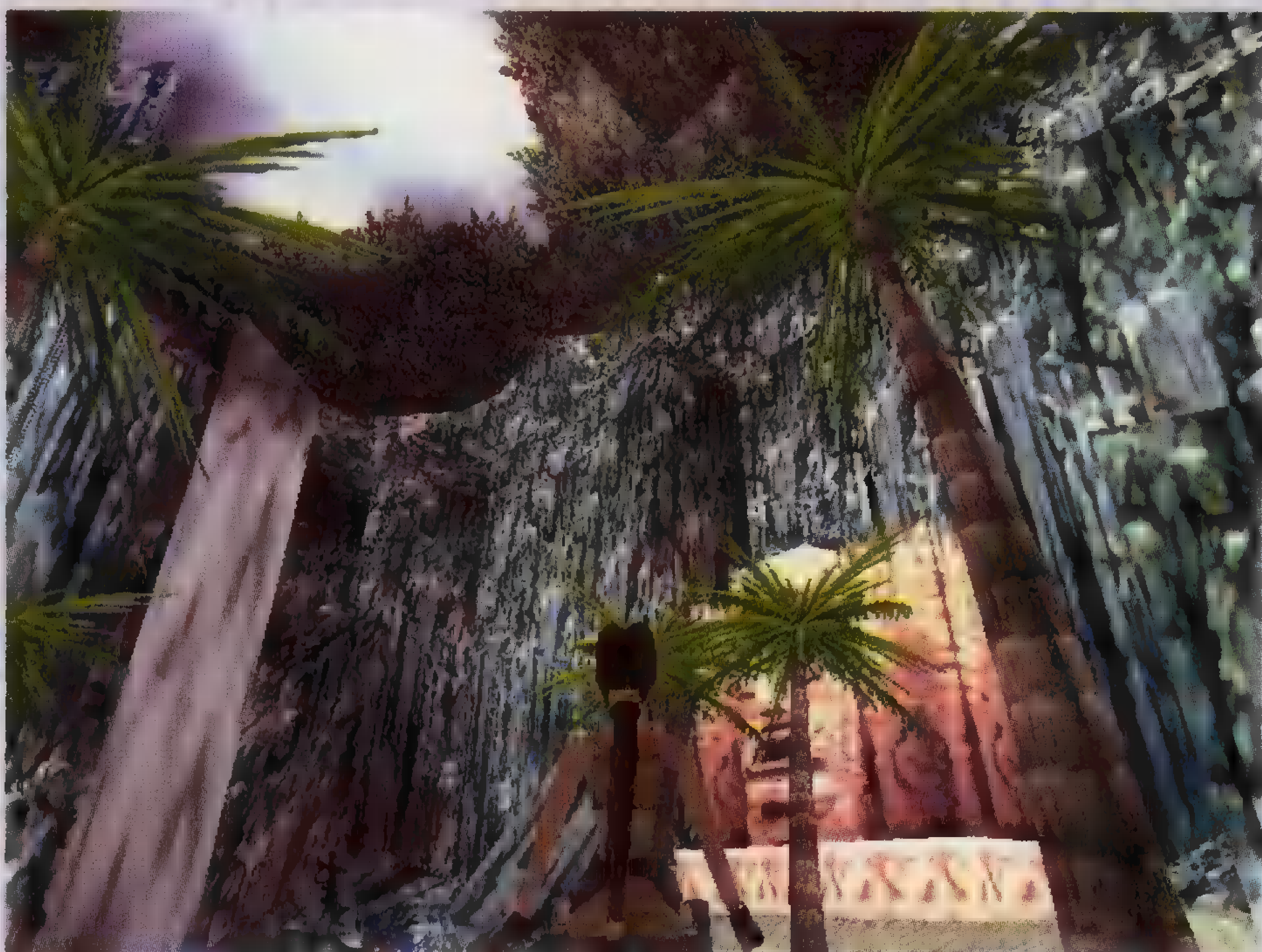


kajakiem z wysokich półek kończy się stratą energii, więc aby tego uniknąć postaraj się przeciwdziałać silnemu nurtowi wiosłując do tyłu – po drodze spotkałam dwa rodzaje lin – czerwone i zielone. O ile te pierwsze wyłączały niektóre pułapki, to te drugie je uruchamiały, więc starałam się ich unikać – z kajaka można wyjść tylko w momencie, gdy nie porusza go prąd.

Po wypłynięciu na zewnątrz natychmiast skierowałam się w prawo, gdzie zebrałam kryształ. Zawróciłam do wodospadu i popłynęłam z prądem. Przy wielkim wodospadzie trzymałam się prawej strony, aby nie przeciąć czerwonej liny. Na dole skręciłam w lewo, przecięłam zielony sznurek, co wyłączyło ostrza po przeciwnej stronie. Ostrożnie zjechałam w dół (za unieruchomionymi ostrzami) i popłynęłam w lewo. Tu musiałam trafić maksymalnie z lewej lub z prawej strony nurtu, aby nie spaść bezpośrednio na kolce, ale w pustą przestrzeń obok. Kontaktu z kolcami i ostrzami jednak nie uniknęłam, co pociągnęło za sobą poważny uszczerbek na energii. Skręciłam w lewo i wpłynęłam za wodospad, co okazało się być SEKRETEM 3. Zebrałam kryształ i popłynęłam w przeciwną stronę, za nurtem. W końcu dopłynęłam do obszernego pomieszczenia z łańcuchem na środku i piraniami pływającym pod wodą. W prawym-górnym rogu planszy (licząc od miejsca, gdzie wpłynęłam) był korytarz ze spienioną wodą, który doprowadził mnie do zatoczki z krokodylem. Tam wyskoczyłam z kajaka, szybko wyszłam na brzeg i zastrzeliłam jaszczura, który wybiegł na mnie. Dopiero potem załatwiłam krokodyla. Pobiegłam do otworu, z którego przebiegł jaszczur, opuściłam się niżej i skoczyłam na „lepki" sufit. Przeciągnęłam się po nim wzdłuż sporego basenu, uważając na dwie dmuchające ogniem mordy, doszłam do końca lepkiego sufitu. Puściłam się, przeskoczyłam na półkę naprzeciwko, zebrałam wyrzutnię rakiet i pobiegłam na górę. Doszłam do miejsca, gdzie kajakiem zebrałam trzeci sekret i teraz mogłam zebrać dużą apteczkę i naboje leżące po obu brzegach wodospadu. Wracając rozejrzałam się po ścianach i zauważyłam wnękę w kształcie sześciokątu. Tam mogłam wskoczyć na sufit i przeciągnąć się nad rzeką. Ominęłam ognistą głowę i doszłam do rozgałęzienia „ścieżki" na suficie. Najpierw poszłam w lewo, zebrałam z ciemnego korytarza flary i naboje do Shotguna, po czym wróciłam na skałę. Przeciągnęłam się na drugą stronę i podeszłam do miejsca, skąd było widać kolce i ruchome ostrza. Skokiem z wyskoku dostałam się na małą platformę obok kolców, a z niej na przeciwległą „lepką" ścianę. Po dość długiej wspinaczce doszłam do ciemnego wejścia w skale. Opuściłam się w dół i poszłam korytarzem do przodu. Gdy zobaczyłam toczący się kamień, podbiegłam do schodka i schyliłam się – kamień przeleciał za mną. Poszłam dalej, ale drugi kamień zaczął turlać się w moją stronę – szybko się odwróciłam i ponownie ukryłam się za schodkiem. Gdy wreszcie doszłam do wąskiego mostu zobaczyłam kątem oka kamień wiszący nad wejściem. Gdy więc tylko znalazłam się w połowie mostu wyskoczyłam pionowo w górę, przeskakując kamień. Na końcu mostu, po lewej stronie było wyjście. Dalszą drogą blokowały płomienie. Przeskoczyłam je z miejsca, szybko podbiegłam do następnego schodka i ukryłam się przed turlającym się głazem. Wreszcie wyszłam do niedostępnej wcześniej części jaskini. Przeskakiwałam po platformach nad wodą, aż doszłam do jednej z wyciągiem. Zjechałam w dół puszczając się przed wejściem do pokoju z łańcuchem. Weszłam do środka, wspięłam się po „lepkiej" ścianie i zastrzeliłam jaszczura, który wyskoczył na mnie. W ciemnych korytarzach znalazłam wajchę, która podciągnęła korek w wielkim basenie, tworząc ogromny wir. Poszukałam korytarza z pochodnią na końcu, zabiłam zielonego brzydala i weszłam przez drzwi, którymi przybył. Dostałam się do planszy z moim kajakiem, do którego wsiadłam i dopłynęłam do wiru. Zanim jednak dałam się wciągnąć, upewniłam się, że mam jakieś 3/4 energii, gdyż upadek w wir, nawet przy asekuracji, zabierał jakąś połowę paska. Gdy wylądowałam, zobaczyłam jednego krokodyla pływającego obok mnie i dwa wyjścia na ląd – jedno z kratą w tle i jedno bez. Podpłynęłam do tego pierwszego, wyskoczyłam z kajaka, wyszłam na ląd i załatwiłam krokodyla. Zanurkowałam pod wodę i popłynęłam pod podłogę, nad którą przed chwilą stałam. Tam była wajcha otwierająca kratę nade mną oraz niestety wypuszczającą kolejne dwa krokusie. Powtórnie wyszłam na brzeg i wbiegłam do otwartych drzwi – to był koniec levelu. Przyznacie, że nie było łatwo.

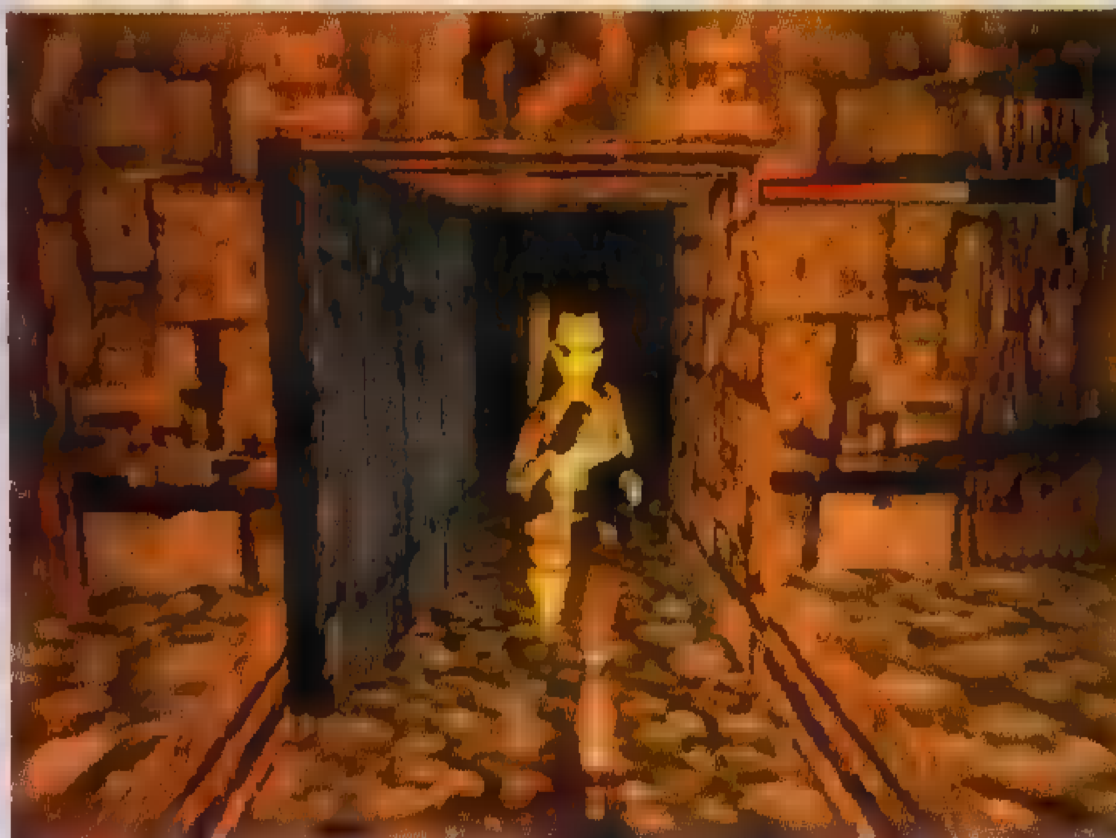
Level 15 Temple Of Puna

Przede mną ostateczna rozgrywka w świątyni Puny (a w innej gazecie wysłano mnie do świątyni PUMY;). Jest to krótki etap, ale wcale nie prosty. Już początek mnie zaskoczył – zaatakowało mnie kilku tubylców z plujkami. Zabiłam ich wszystkich i rozejrzałam się – miałam trzy drogi: na lewo, prowadziła do bossa (na razie zamknięta), na wprost, do kamienia (też zamknięta) i na prawo, po schodach. Z braku innych możliwości pobiegłam w tą ostatnią stronę. Po drodze zaatakowało mnie kolejnych kilku dzikusów, ale w końcu dobiegłam do końca schodów. Schyliłam się i przeczołgałam się pod skałą, aż znalazłam się u progu bardzo dziwnej planszy. Aby otworzyć drzwi naprzeciwko musiałam wcisnąć cztery przyciski rozmieszczone na bocznych ścianach. Poczekałam aż koła przejadą w lewo, więc pobiegłam sprintem do prawej ściany i wcisnęłam jeden przycisk. Natychmiast też pobiegłam do narożnika obok i stanęłam jak najbardziej w rogu. Dzięki temu koła nawet mnie nie drasnęły. Gdy odjechały pobiegłam do drugiego przycisku na tej ścianie, wcisnęłam przycisk i ponownie schowałam się w rogu. Gdy koła oddaliły się i wracały, przebiegłam na skos pomieszczenia, przeskakując przez nie i zbierając kryształ. Po wyjściu z rogu powtórzyłam manewry i włączyłam kolejne dwa przyciski. Następnie dostałam się przez otwarte drzwi do pochylni. Zjechałam w dół i bardzo szybko wyciągnęłam ze ściany blok skalny. Zatrzymało to kolczasty sufit, który zaczął na mnie zjeżdżać zaraz po zejściu na dół. Teraz spokojnie pociągnęłam trzy wajchy, dzięki czemu otworzyła się krata. Opuściłam się ostrożnie w dół i wyszłam na pomieszczenia z kamieniem po lewej i kratami po prawej stronie. Podbiegłam do kamienia i nagrałam stan gry, gdyż czekała mnie ciężka przeprawa (Indy Jones to po raz kolejny cienias przy moich wyczynach) Pociągnęłam wajchę, odwróciłam się flipem i sprintem pobiegłam do otwartej kraty naprzeciwko. Wbiegłam w drugi korytarz i skręciłam w prawo. Znowu sprintem pobiegłam do końca, zbierając kryształ i unikając gigantycznego kamienia. Wybiegłam do znanej mi planszy, gdzie szybko załatwiłam wszystkich tubylców i postanowiłam rozejrzeć się za sekretem. Pobiegłam więc po schodach na górę i w miejscu, gdzie schody zmieniały kierunek spojrzałam w górę. Na ścianie po prawej stronie, w rogu zauważyłam wnękę. Weszłam kilka schodków wyżej i skoczyłam na ścianę. Przeciągnęłam się w lewo i wspięłam do środka. Wewnątrz znalazłam wspaniałą niespodziankę – trzy paczki amunicji do mojego ulubionego gnata, „pustynnego orzełka". Wróciłam do skrzyżowania i pobiegłam do





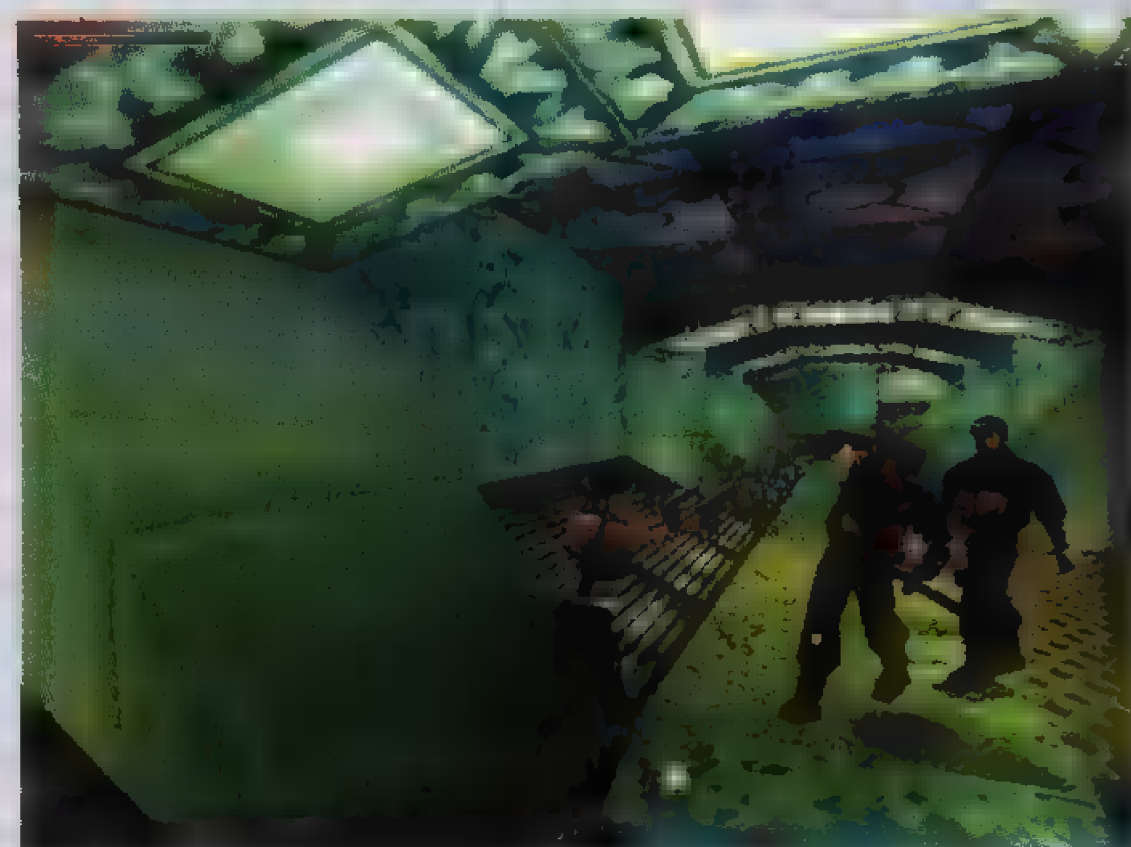
pochylni. Zjechałam na dół i pobiegłam do apteczki po lewej stronie, potem do tej po prawej i na środku planszy nagrałam stan gry. Czekałam mnie walka z Puną. Pierwszą rzeczą, o której musiałam pamiętać, to to, aby ciągle być w ruchu – tylko wtedy nie trafią mnie jej strzały. Ponadto, gdy po kilku celnych trafieniach Puna zasłaniała się osłoną, pojawiał się jaszczur, którego trzeba było zabić. Wtedy wracałam do strzelania w siedzącą na tronie Punę. Ponadto czułam, że jedno trafienie potwora pośle mnie do nieba. Po kilku celnych seriach zobaczyłam niebieski wybuch i Puna stała się historią, ja zaś mogłam zebrać ostatnią część artefaktu i udać się na wycieczkę na Antarktydę.



Level 16 Antarctica

Moje przybycie na mroźną Antarktydę nie było przyjemne - tuż przy lądowaniu rozbił się helikopter, którym leciałam, co zmusiło mnie do podjęcia dość zdecydowanych środków. Gdy doszłam do siebie stanęłam przed wielkim statkiem. Po pierwsze jednak pamiętałam, że tu jest zimno - długie przebywanie w wodzie może spowodować znaczne oziębienie organizmu i w rezultacie śmierć. Dlatego po naboje do Desert Eagle zanurkowałam bardzo ostrożnie i szybko wypłynęłam na powierzchnię. Potem dostałam się w pobliże drewnianej chaty po prawej stronie lodowej ściany. Była zamknięta, ale miałam nadzieję, że potem znajdę do niej klucz. Podeszłam do kolejnego brzegu i przeskoczyłam na drugą stronę kanału. Podążałam cały czas prosto i wreszcie zanurkowałam ponownie, aby wyjść przy ścianie naprzeciwko. Po prawej stronie wspięłam się wyżej i potem jeszcze raz. Podskoczyłam do sufitu i przeciągnęłam się na drugą stronę. Na samym końcu puściłam uchwyt i spadłam na małą platformę, z której przeskoczyłam na pokład statku. Ponieważ na zewnątrz nie było niczego ciekawego, więc od razu wskoczyłam do dziury na samym środku. Zbiegłam niżej i podążyłam w kierunku maszynowni zabijając po drodze jednego strażnika. Na tyłach maszynowni znalazłam ukrytą dźwignię, która otwierała klapę trochę wcześniej. Spadłam na dół i podążałam korytarzem aż do końca, zabijając po drodze wrednych strażników. W końcu stanęłam w pokoju, gdzie miałam dwa wyjścia - albo wspiąć się na półkę wyżej lub iść na tyły pokoju do maszynowni. Wybrałam tę drugą drogę i załatwiłam strażnika ukrytego za winklem (zebrałam też naboje, które zostawił po sobie). Zeskoczyłam niżej, pobiegłam do drabiny naprzeciwko i szybko się odwróciłam - z drabiny skorzystałam dopiero po zabiciu faceta w czerwonym kubraczku. Po wspięciu się wyżej znalazłam przycisk, który opuścił na wodę łódź motorową zawieszoną na statku. Wróciłam się do pomieszczenia, gdzie były dwie drogi i pobiegłam na górę. Gdy wyszłam na podkład postanowiłam rozejrzeć się trochę. Pobiegłam wzdłuż lewej burty, dobiegłam do otworu w barierce i wskoczyłam w otwór w skale. Opuściłam się niżej, zebrałam amunicję i kryształ i zaliczyłam SEKRET 1. Wróciłam na pokład statku i tym razem pobiegłam wzdłuż prawej burty. Tu także znalazłam wyrwę w barierce, która pozwoliła mi wrócić w okolice wody. Kilkoma sprawnymi skokami dostałam się do łodzi i wskoczyłam do środka. Popłynęłam dookoła statku i w końcu znalazłam się w kanale, który wcześniej przeskakiwałam. Jechałam powoli i zatrzymałam się przy otworze na lewej ścianie. Wyskoczyłam z motorówki i podążyłam ciemnymi korytarzami wgłąb. Na rozstaju najpierw przeczołgałam się w prawo, zebrałam duża apteczkę (SEKRET 2) i wróciłam do korytarza po środku. Zeskoczyłam do wody i szybko dopłynęłam do motorówki, po czym kontynuowałam wycieczkę w tunelu. Po minięciu zakrętu znalazłam się w małym porcie. Szybko wyskoczyłam na brzeg i załatwiłam wrednego strażnika, po czym zbadałam chatkę. Domyśliłam się, że wewnątrz znajdę sterownię do tamy obok. Teraz jednak poszłam na tyły domku i wdrapałam się na skrzynię. Złapałam się sufitu i przeciągnęłam do samego końca. Opuściłam się na wysepkę, po czym pobiegłam w korytarz po lewej stronie, zabijając po drodze strażnika i psa. Dobiegłam do placu z budynkiem stojącym na czterech słupach (na razie jeszcze do niego nie wchodziłam), wbiegłam do ciemnego korytarza po prawej stronie. Zabiłam psa i kolejnego strażnika, po czym wyszłam na plac ze zbiornikiem pośrodku. Pod zbiornikiem znalazłam paczkę amunicji do shotguna i pobiegłam dalej (za budynkiem w lewo). Kolejnym tunelem dostałam się do miejsca, gdzie stał budynek z ruchomymi drzwiami. Musiałam tak poruszać się, aby nie zostać zgniecioną przez stalowe wrota. Przeszukałam wnętrze budynku i oprócz kilku facetów znalazłam także łom leżący na podwyższeniu. Po jego zabraniu wyszłam na zewnątrz i załatwiłam kolejnego samobójcę. Wróciłam do pierwszego placu (z budynkiem na czterech słupach), wspięłam się na szczyt i łomem sforsowałam drzwi. Powtórnie zebrałam łom, nacisnęłam przycisk obok i przeszłam po „lepkim" suficie na drugą stronę. Wskoczyłam do środka, na nowo otwartą klapę, po czym znalazłam wewnątrz rysunek na ścianie przedstawiający rozkład pomp w podziemiach. Dokładnie mu się przyjrzałam i zapamiętałam, które z nich muszą być otwarte, a których nie należy ruszać. Wyszłam na zewnątrz budynku, zabiłam kolejnego frajera i wskoczyłam do otworu w ziemi przy rurach. Wpadłam do wody, więc szybko przepłynęłam podwodnym tunelem i wyszłam na brzeg. Teraz przypomniałam sobie układ zaworów i odpowiednio ustawiłam tylko te właściwe, co otworzyło drzwi trochę dalej. Po przeciwnej stronie do tej, którą tu przybyłam znalazłam drabinę, która doprowadziła mnie do małej maszynowni. Tam nacisnęłam przycisk i wyszłam na zewnątrz. Przede mną rozpościerał się plac z ogniskiem na środku - ja postanowiłam pójść w lewo i do środka tunelu. Na jego końcu znalazłam placyk i zagrody z psami. Otworzyłam kolejno wszystkie z nich i zabiłam wszystkie czworonogi, które śmiały mnie zaatakować. Następnie nacisnęłam przycisk i weszłam do środka budynku, gdzie musiałam załatwić pieska, aby bezpiecznie wejść w posiadanie klucza. Po wyjściu z powrotem na zewnątrz kolejnego gostka posłałam do piachu. Teraz posiadając łom i klucz postanowiłam wrócić do miejsca, gdzie zakotwiczyłam motorówkę. Drzwi chaty sforsowałam przy pomocy łomu, po czym nacisnęłam przycisk w ścianie. Ukazała się zamek, w którym umieściłam znaleziony klucz, co spowodowało podniesienie się zapory. Wyszłam na zewnątrz i wskoczyłam do łódki, po czym wpłynęłam w kanał za tamą. Dopłynęłam do pierwszego wyjścia na brzeg, gdzie oprócz amunicji spotkałam strażnika. Teraz wskoczyłam do wody i z małej wnęki po prawej stronie wyłowiłam klucz. Wróciłam na łódkę i popłynęłam do początku levelu. Wyszłam na brzeg i kluczem otworzyłam drewniany domek. To był SEKRET 3 - zebrałam wszystko ze środka i wróciłam na łódkę. Tym razem popłynęłam do samego końca kanału, wyszłam na brzeg i wspięłam się po skałach. Przy siatce napadł mnie jeden strażnik, po zabiciu którego kontynuowałam wycieczkę po obozie. W końcu doszłam do wielkiej dziury w ziemi, ominęłam ją i pobiegłam dookoła dużego, drewnianego budynku. Tam był koniec lewelu. (cdn)

Baron Jack



Fallout 2

część trzecia



To już ostatnia część poradnika do „Fallout 2". Mamy nadzieję, że pozwoli ona Wam dotrzeć do szczęśliwego końca tej znakomitej



17 IX 2241

Przed wyruszeniem do NCR postanowiłem rozejrzeć się po okolicach: zostały jeszcze Reddnig – kolonia górnicza i Broken Hills: miasto na złożach uranu. Broken Hills było bliżej. Od razu po przybyciu uderzyła w oczy czystość, spokój i porządek. Musieli mieć silnego szeryfa...

W pierwszym sektorze mieściło się biuro przewodników karawan, ale nie miałem czasu na zarobek. W barze spotkałem Super Mutanta. Przyjaźnie zaproponował siłowanie się na rękę. Napakowany prochami pokonałem gościa (nie) bez trudu. Zwiedziłem też sklep i szedłem na wschód. Męczony przez muchy Ghul poprosił o pomoc i przywrócenie klimatyzacji. Musiałem znaleźć gościa odpowiedzialnego za dystrybucję 3 mocy i przekonać go. Nagrodą były Buffouty. Dalsze zwiedzanie zaowocowało rozmową ze zrozpaczonym człowiekiem, którego żona zagięła. Nienawidziła mutantów... O pomoc poprosił też szeryf – zielony olbrzym. Powiedział, że gdy wszystko się skończy, chętnie pójdzie ze mną. Po rozmowie z szefem górników zeszliśmy do kopalni. Kupa skał przy wejściu okazała się być podejrzana. W środku był gość, w staroświeckim ubraniu, jakby spał tu od dziesięcioleci. W skrzyni była ruda Uranu (do rafinacji w miejscowej elektrowni). Przez te dziwne spotkanie poczułem się jak bohater jakiejś gry. W północno-wschodnim krańcu jaskini znalazłem ciała. Zaginioną żonę również. I list wskazujący na winnego. Po rozmowie z szefem kopalni poszedłem aresztować siłacza z baru. Jednak śmierć to śmierć, mógł strajkować, nie zabijać... Tylko dlatego go nie zabiłem. Marcus (wielki szeryf) przyłączył się do mojej drużyny. WOW! Ten gość był chodzącą artylerią. Maszynowce były dla niego jak zabawki, a bazooką dłubał sobie w zębach. Czekałem tylko na okazję, żeby dać mu jakąś dużą broń. W mieście spotkałem też gadającą roślinkę (północno-wschodnie pole kukurydzy), którą używając łopaty przesadziłem pod dom pełen ghulów. W zamian powiedziała jak wygrać w szachy (?!?!) ze skorpionem lokalnego dr. Frankensteina. Przeszedłem próby zręczności i percepcji, te czynniki miałem wysoko rozwinięte (dzięki odpowiednim „pomagaczom" – Mentat i Buffout) i ograłem tego chitynowego kurdupla. Inna sprawa, że był ambitny... Nie bez żalu pożegnaliśmy gościnne mury Broken Hills. Pytanie było co dalej – Reddning czy nieco tylko dalej do NCR. Zadecydował rzut ghulem. Marcus stawiał na głowę, jednak spadł na nogi. Wygrałem. Biedny Lenny.

25 IX 2241, Redding

Małe górnicze miasteczko nie miało mi zbyt wiele do zaoferowania: szeryf, bar, festyn hodowców szczurów i kilka kopalni. Większość górników uzależniona od Jetu, cztery frakcje walczące o władze nad żyłą złota. Szeryf poprosił mnie o pomoc – był ranny w nogę i sam nie mógł wszystkiego zrobić. Miałem wyeksmitować wdowę zalegającą z czynszem. Chętnie zapłaciłem nędzne 120$, by zobaczyć łzy wdzięczności w jej oczach. Miałem także przerwać bójkę górników w barze. Wsadziłem, prośbą i groźbą, szefów obu frakcji do pudła i zapanował spokój. Kolejnym zadaniem było odnaleźć wioskowego sadystę, który zmasakrował panienkę w barze. Zostawiwszy kumpli na zewnątrz grzecznie porozmawiałem z właścicielką. W kopalnie Morningstar szybko znalazłem winnego, który dał się grzecznie odprowadzić. Ostatnią misją dla szeryfa było zabicie gangu Braci Morgan. Zapisałem się na to, lecz postanowiłem zrobić to później. Byliśmy za słabi. Na pożegnanie postanowiłem nabyć prawo do kopalni od burmistrza. Dostałem je za 1000$, zaoferował się, że odkupi je za 2500$ gdy oczyszczę kopalnię z tajemniczych obcych. Podobno byli twardzi. Tak czy siak drogę blokował gang Morganów. Ruszyliśmy do NCR po lepszą broń.

W Drodze Do NCR

To była długa podróż. Po drodze natknęliśmy się na siedzibę Raidersów, męczących Vault City (trochę na południe od Vault City, zamaskowani pod przykrywką łańcucha jaskiń). Szybki rajd zaowocował... równie szybką ucieczką. Nie byliśmy jeszcze wystarczająco silni, żeby im podskoczyć. Droga na południe dłużyła się i

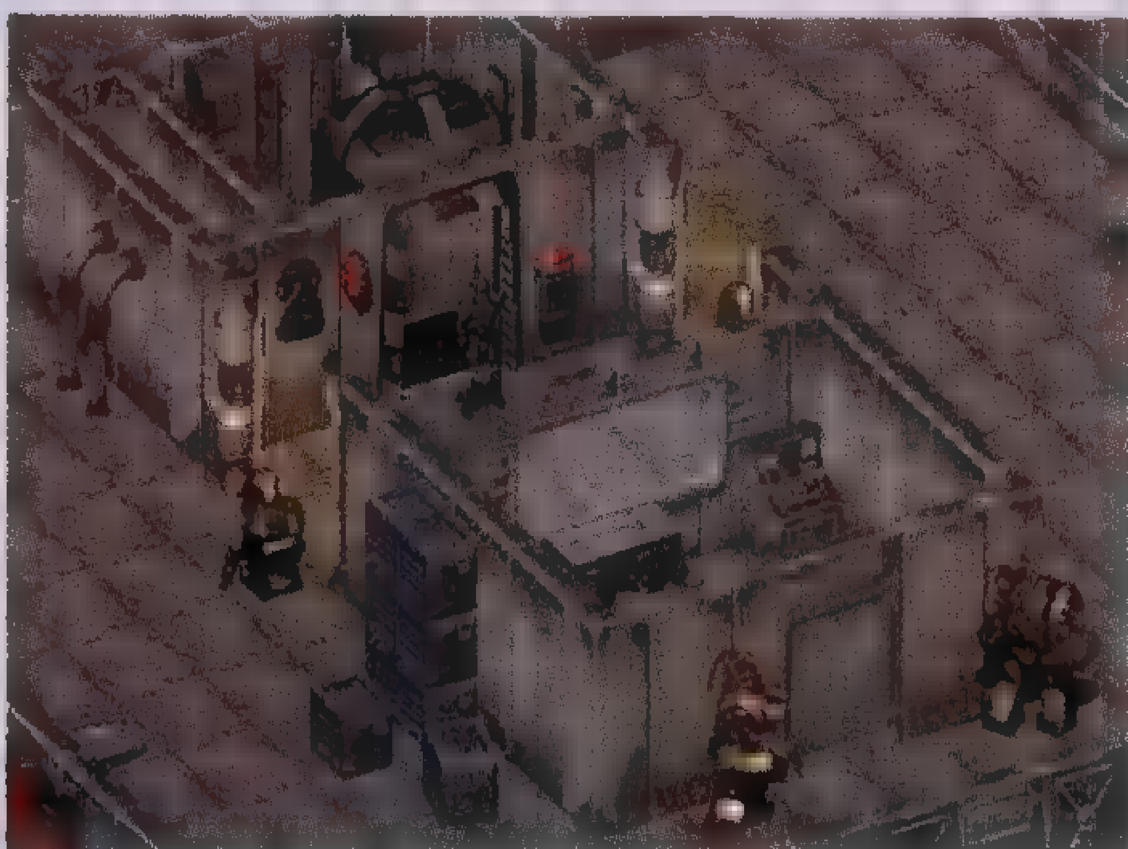


dłużyła... Pewnego ranka trafiliśmy na most, podobny do tego w Arroyo. Bronił go gość w habicie. Zadawał mi durne pytania. Kim jestem, skąd pochodzę, odpowiadałem zgodnie z prawdą, bo świętobliwy mędrzec miał chyba niezłą spluwę pod habitem. Gdy na ostatnie pytanie odpowiedziałem również pytaniem.... facet wybuchł, pozostawiając po sobie swój purpurowy ubiór, o parametrach niezłej zbroi. Ruszyliśmy dalej.

30 IX 2241, NCR

Przy wejściu zasięgnąłem języka u barmana i lokalnego idioty. Ten polecił mi rozmowę z Merkiem. Po drodze do knajpy, gdzie ów miał rezydować, zawadziłem jeszcze o handlarza – miał kilka przydatnych rzecz. Ale jego obstawa! Po szybkim „sprawdzeniu" ich kieszeni odkryłem, że byli uzbrojeni w Bozory. Nazwa zaintrygowała mnie, więc pożyczyłem sobie jednego. Ale moc! Strzelał tylko seriami, po 30 sztuk amunicji (pół magazynka) na jedną. Do tego zużywał bardzo rozpowszechnioną amunicję kaliber ,233. Nie byłem jeszcze wyszkolony w używaniu tak wielkich spluw, więc postanowiłem niezwłocznie zacząć rozwijanie swoich umiejętności. Za to Marcus wreszcie dostał odpowiednią dla siebie zabawkę.

W knajpie Merk pojawił się dopiero po północy. Nasze spluwy nie zrobiły na nim wrażenia. Miałem się wykazać – zabijając lokalnego „księdza". Po całonocnej hulance weszliśmy do miasta. Z miejsca przywaliło się do nas kilku strażników z żądaniem natychmiastowego schowania broni. Miasto było naprawdę wielkie. Poszukiwany klecha znajdował się na południowym wschodzie sektora mieszkalnego. Po krótkiej rozmowie, wtajemniczeniu w misteria kultu Hubologów i podjęcia się dostarczenia listu dla szefa kultu w San Francisko (a to co u licha???) poczęstowałem papcia laską dynamitu za kołnierz. Gdy wybuchł, byliśmy już daleko. W południowej części miasta znajdowały się też: bar i siedziba Rangersów. Po zasięgnięciu języka od barmana i unik-



nięciu bójki z jakimś tubylcem postanowiłem zobaczyć, co oferują ci drudzy. Od razu spodobał mi się ich szef, ładna, wojskowa kobietka. Przyjąłem zlecenie – zatłuc oddział Łowców niewolników rezydujący w północnej części bazaru. Niedaleko na ulicy spotkaliśmy młodą dziewczynę, szukającą pomocy. Jeden z policjantów oszalał, wpadł do elektrowni i zagroził, że ją wysadzi. Wysłuchałem gadki szaleńca i .. niech pęka. Wybuch, niestety, uszkodził reaktor. Gdyby nie Vic– majsterklepka, opowiadałbym teraz tę historię Św. Piotrowi. W nocy poszliśmy po Łowców. Napotkany po drodze lump miał parę bajerów do mojego Samochodu. W samej siedzibie Łowców nie bawiłem się w ceregiele. Obstawę zewnętrzną zdjąłem strzelbą snajperską z noktowizorem (kupioną wcześniej w Cat's Paw). Szybki rajd do środka, wpuszczenie przodem Marcusa, jedna seria z Bozora = jeden trup. Ludzi w klatkach uwolniłem grzebiąc (reperując) przy tych śmiesznych podłużnych panelach. Odwiedziliśmy też Merka. Obiecał nam mapę do 13! Krótki kurs zaowocował ogromnym rozczarowaniem – fałszywka. Nie chciałem wszczynać awantury więc po cichu wyciągnąłem mu moje pieniądze z kieszeni. Po powrocie do miasta zostałem przyjęty do Rangerów. Dostałem odznakę i mapę ich kryjówek. W tej części metropolii nie odwiedziliśmy chyba jeszcze tylko sklepu (nielegalne kasyno) i domku doktorka. Było dwóch. Jeden leczył, drugi wygadał się, że pochodzi z Konklawy. Mówił coś o eksperymentach nad likwidowaniem mutacji. Licząc na wynalezienie lekarstwa, obiecałem wstrzyknąć szczepionkę supermutantowi. Nie chciało mi się daleko chodzić... i to by było na tyle jeśli chodzi o Raidersów bo... zielony się rozpłynął!! To miał być sposób na rozwiązanie kwestii mutacji? Ciarki przeszły mnie na myśl o Konklawie. W każdym razie za pomoc dostałem mechanicznego psa. Na rancho Westina nie szedłem. Zleceniodawca jego śmierci i tak nie żył, na nic zdały się więc uwagi policjanta na rogu sklepu (kasyna), który obiecał mi wejście i dobrą pracę. Nie było czasu – szaman ze snów długo już milczał. Postanowiłem odwiedzić Prezydent Tandi. Miła pogawędka zaowocowała zleceniem: mam zdobyć specjalnego chipa z Vault 15. Czułem, że jestem coraz bliżej.

5 X 2241, Vault 15

Nie był opuszczony. Dookoła żyło mnóstwo żebraków, bezdomnych, ludzi pogardzanych w „praworządnym mieście". Jedyną osobą skłonną do rozmowy była kobieta w północno-wschodnim namiocie. Opowiedziała mi o zaginięciu swojej córki. Wtedy usłyszałem oddalające się kroki – ktoś nas podsłuchiwał! Pobiegłem za cieniem. Strażniczka dała się przekonać, gdy opowiedziałem jej o zniknięciu dziecka. Zaraz za linią drzew była chata, zamknięte wejście do Vaulta i strażnicy. Taaaak – byli. W środku była półnaga, kilkunastoletnia dziewczyna. Gdy opowiedziała mi co z nią robili, postanowiłem zakończyć działanie Dariona, który pod przykrywką przyjaźni odbudowywał Vault, jako twierdzę dla siebie i swoich zbirów. Mój plan poparł Zeke – szef wioski, przekonany przez Rebeccę, wreszcie udzielił mi audiencji i dał elektroniczny klucz do Vaulta. Zeszliśmy na dół... Bez ceregieli zarznęliśmy po kolei wszystkich napotkanych bandziorów Dariona. Po drodze napotkałem doktorka, który opowiedział mi jego historię. Drań okazał się jedynym niedobitkiem bandy Khanów, którą zniszczył kiedyś mój przodek, ratując Tandi. Teraz żył tylko vendettą. Nie ukończył jej, biedaczek. Po przeszukaniu szafek, ciała Dariona i podłączenia PIP Boya do komputerów uzyskaliśmy potrzebną część komputera i łokację Vault 13! Wyprawa nabierała tempa. Z komputera wynikło też, że jeden z współpracowników pani Prezydent jest zdrajcą. Po odebraniu podziękowań Zeke'a i Rebecci ruszyliśmy do NCR. 6.000$ za część compa i 4.000$ za zdemaskowanie zdrajcy – całkiem niezły zarobek, postanowiłem zrobić z tego „żelazny zapas na czarną godzinę". Ruszyliśmy.

8 X 2241, Vault 13

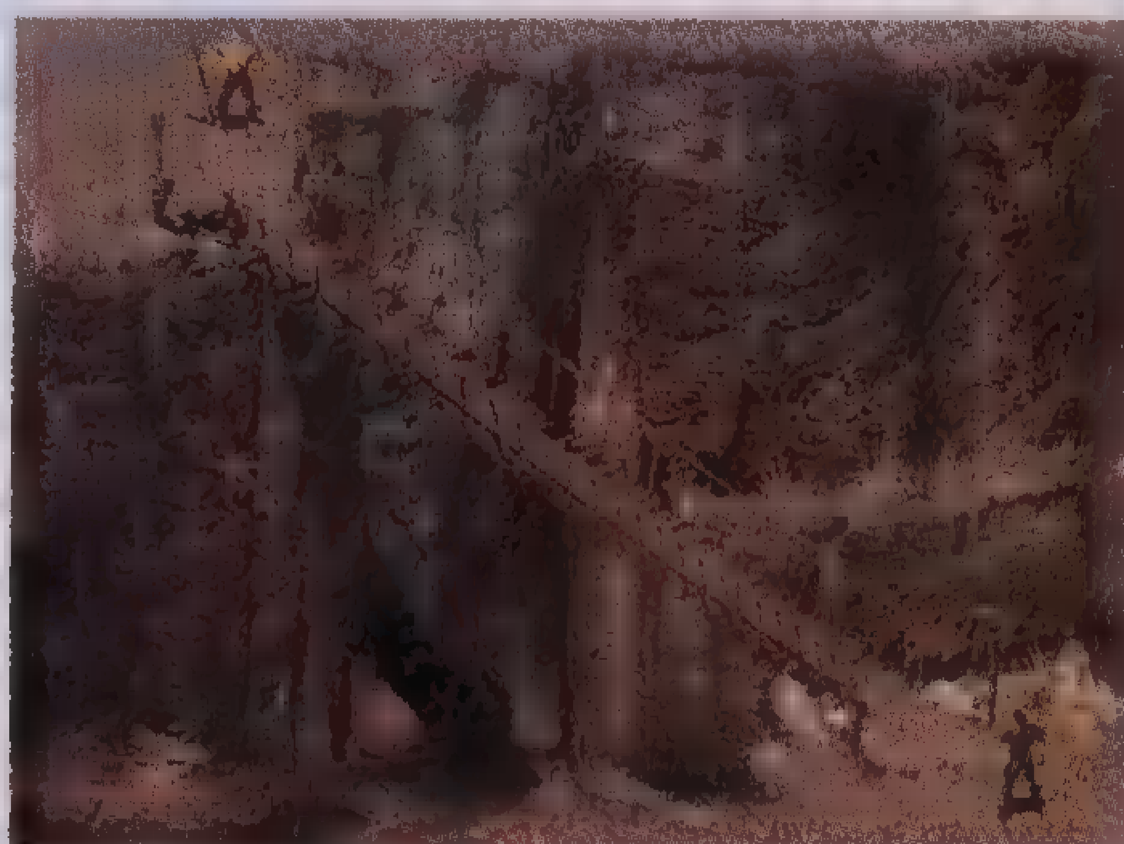
Stęchły zapach jaskiń budził niejasne poczucie zagrożenia. W środku spotkałem.... DeathClawy. Już miałem zaatakować, gdy jeden.... przemówił! Okazały się efektem tajnych eksperymentów genetycznych Konklawy. Były niezwykle inteligentne, szybko się uczyły i pozbawione zostały krwiożerczego instynktu swoich gadzich przodków. I potrzebowały mojej pomocy. Komputer zarządzający Vaultem zepsuł się. Nie mogli już obsługiwać go głosem. Kończyła się woda i jedzenie. Stąd te napady na karawany, o których ciągle słyszeliśmy po drodze. W zamian ich wódz obiecał nam GECK. Na trzecim piętrze natknąłem się na Matkę, zbrojownię (nieznanego przeznaczenia części do komputera) i główny terminal. Dzięki Voice Module kupionemu w Cat's Paw (New Reno) wszystko poszło błyskawicznie. W drodze powrotnej w bibliotece (południowy-zachód, 3 piętra) spotkaliśmy białego DetathClawa – Goris, która przyłączyła się do nas. Gorion był niezwykle wdzięczny. Dał nam GECK i przysiągł przyjaźń. Z GECKIEM moja misja była niemal ukończona. Ruszyliśmy uratować wioskę.

20 X 2241, Arroyo

Most zerwany, w oddali dymy i pożoga. Spóźniłem się. Jednak nagle pojawił się duch szamana i wyjaśnił wszystko. Znowu Konklawa! Ich „latające potwory" porwały mężczyzn z wioski i uniosły na południe. Spełniając jego ostatnią wolę, obiecałem uwolnić przyjaciół. Najpierw jednak postanowiłem zwiedzić słynne San Francisko. Moja drużyna potrzebowała uzupełnienia sił.

30 X 2241, Military Base

Długa droga przez pustynię. Gdyby nie parę band oprychów z bronią energetyczną, nie starczyłoby paliwa do samochodu. W każdym razie, nareszcie zamajaczyły w oddali ruiny dziwnej konstrukcji. Dookoła pełno było wilków. Po przebiciu się przez stado w namiotach odkryliśmy ładnych parę kilo dynamitu i informacje o nowym mieście – to było owo osławione San Francisco. Po tygodniach w dziczy, piwo i kobiety wydały się milszą alternatywą niż zimne jaskinie.



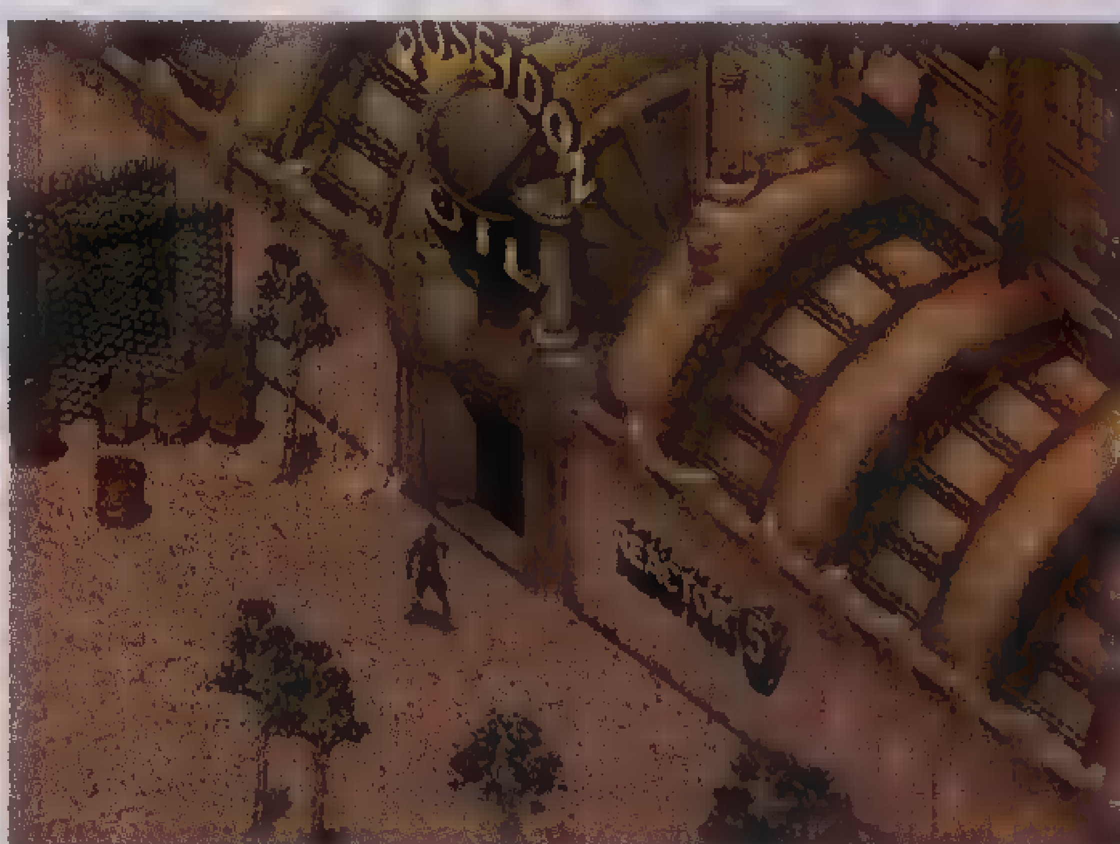
3 XI 2241, San Francisko

Tak! To miejsce jako jedyne mogło nosić nazwę miasta! Mnóstwo ludzi, dwa sklepy, doktor, dwóch pajaców okładających się pięściami na placu... Wyglądali na lokalnych bossów. Po walce poszedłem za jednym z nich – Smokiem. Postanowiłem podjąć się walki z jego adwersarzem I poprosiłem o lekcje karate. Po dniach treningu, nabuzowany buffutami i psycho, wyzwałem Lo-Pana na uklepaną ziemię. Parę ciosów z obrotu i było po sprawie. Od razu poczułem się lepiej. Za zdobytą nagrodę postanowiłem dokonać drobnych zakupów. W sklepie znalazłem doskonałą rzecz, antidotum na Jet. Odtąd przed każdą trudniejszą walką zażywałem ten narkotyk, czyniąc się nieludzko szybkim. Kupiłem też amunicję, broń – Gauss Rifle dla Vica, Super Sledge Hammer dla Sulika. Potem skierowaliśmy swe kroki do małego budynku na pd– zachodzie. Strażnik przywitał nas i przedstawił się jako przedstawiciel starodawnego Bractwa Stali, techno-zakonu stojącego na straży prawa. Zaznajomił nas z nową sytuacją – ludzi w czarnych zbrojach, których napotkaliśmy byli członkami Konklawy, nowoczesnej organizacji, której wiedza przewyższała nawet Bractwo. Na ich ogromną przewagę wpływało posiadanie Wertbirdów – maszyn latających. Naszym zadaniem stało się zdobycie planów tego urządzenia. Ruszyliśmy do miejsca zwanego Navarro – bazy zaopatrzeniowej Konklawy.

8 XI 2241, Navarro

Pustka. Kilka budynków, piach I kurz. Jedynym żywszym kolorem był gość w czerwonym habicie. Wyglądał niemal jak Hubolog. Po krótkiej rozmowie przedstawiłem się jako nowy rekrut z eskortą. Wpuścił nas. Od razu wpadłem na sierżanta. Zaciągnął mnie za bety na wartę i powiedział, że jak mnie trzy razy złapie poza posterunkiem to – i tu wymowny ruch dłonią koło szyi. Gulp. Po cichu urwałem się z posterunku. Plotkarski kucharz w budynku poniżej opowiedział mi o planach





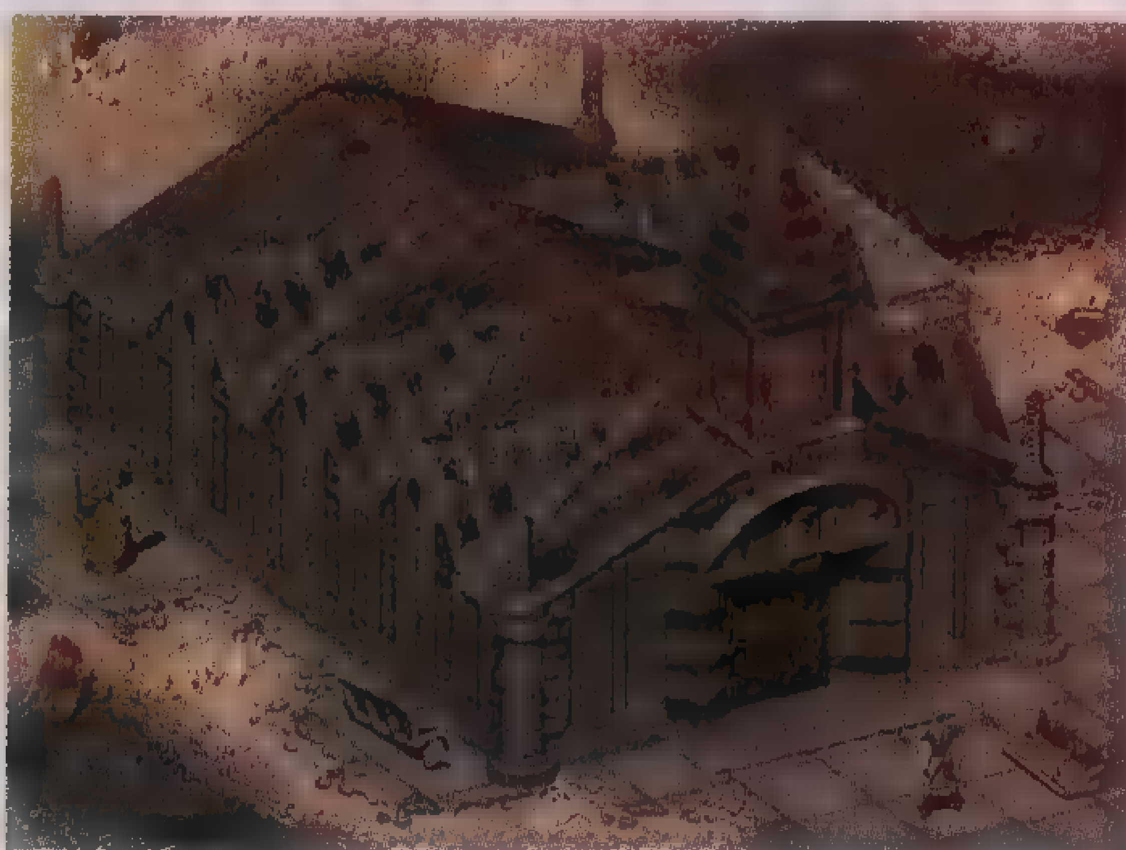
(w magazynie) i o nowej dziewczynie jednego z naukowców. Dał też cynk o jakimś urządzeniu zwanym FOB. Zwiedziłem salę kontroli, naukowiec opowiedział mi o głównej bazie Konklawy – na Pacyfiku, dostępna tylko z powietrza i morza. Czy nie widziałem wielkiego tankowca w dokach San Fran? W magazynie napuściłem na siebie dwóch mechaników, podsycając ich wzajemną niechęć, spenetrowałem szafki i zabrałem wszystko, łącznie z upragnionymi planami Wertbirda. Potem zszedłem do podziemia. U zbrojmistrza, w pokoju z mnóstwem szafek, znalazłem masę różnego sprzętu, w tym Power Armour i Advanced Power Armour. Kilka razy musiałem chodzić przez szyb wentylacyjny, żeby wszystko poznosić do wozu. Po rozmowie z naukowcem, dzięki znajomości imienia jego panienki, dostałem dostęp do compa. Ot, parę ciekawostek. Wpadłem też do pokoju komendanta, strażnikowi wcisnąłem kit, jakoby miałem przenieść FOB w bezpieczniejsze miejsce. Nabrał się i komendant. Urządzenie było w szafce w rogu. Jako ostatniego z ciekawości odwiedziłem doktorka koło pomieszczenia więżącego Deathclawa. Opowiedział mi o swoim mechanicznym psie i serii eksperymentów na Deathclawach, które doprowadziły do ich mutacji w wysoce inteligentne stworzenia. Doktor Wypruwacz! Sam powiedział, że pokój był dźwiękoszczelny. To były jego ostatnie słowa. Wtedy odezwał się jego unieruchomiony piesek. Zlitowałem się i zamontowałem mu znaleziony w hangarze silnik. Chyba został moim wiernym przyjacielem. DeatchClawa postanowiłem uwolnić. Karta do tylnych drzwi była na stole w pobliżu św. pamięci doktorka-anihilatorka. Strażniczce tradycyjnie nałgałem. Bieg do kanału wentylacyjnego, przeprawa przez pole minowe i nasza przygoda w Navarro była skończona. Nigdzie ani śladu współplemieńców. Następnym celem musiała być więc główna baza Konklawy.

13 XI 2241, San Francisco

Strażnik BOS ucieszył się niezwykle i w podziękowaniu za plany wpuścił mnie do środka. Tam znalazłem nową, zaawansowaną broń energetyczną i superkomputer, zdolny do leczenia wszelkich usterek i „ulepszania" moich zdolności (jeśli tylko miałem odpowiednie moduły pamięci – żółty, zielony, czerwony i niebieski). Cały szczęśliwy oddałem Plasma Rifle Vicowi, sam przerzuciłem się na Pulse. To była ostatnia szansa zakupu sprzętu. Chłopakom kupiłem Power Armours, amunicję, sprzedałem tony niepotrzebnego mi już sprzętu. Za resztkę kasy kupiłem Jet (+antidotum), Buffouty i Stimpaki. Pozostawała kwestia tankowca. Znajdował się w północnej części miasta, w dokach. Ogromna zardzewiała konstrukcja pełna młodych, zbuntowanych ludzi. W środku szefem okazał się kapitan, znalazłem go wchodząc po schodach w północno-wschodniej części łajby. Nie znał mnie, a w tych czasach nikt nie rozmawiał z nieznajomymi. Warunkiem współpracy była rekomendacja kogoś, kogo znał. Okazja zdarzyła się tuż koło baru. Lokalny hacker zgubił swoją dziewczynę. Była, i nagle znikła. Od razu wiedziałem, że musiała zejść schodami do ładowni. W środku była istna jatka! Mnóstwo potworów, które spotkałem już wcześniej. Po wyczyszczeniu dolnego pokładu (musieliśmy się spieszyć, żeby nie zginęła dziewczyna) i odprowadzeniu jej, kapitan zgodził się na użyczenie nam statku. Potrzebne były: FOB (obecny) część do compa (NavCom Part – było w sejfie Vault 13 na drugim poziomie) i paliwo. Zagwozdka była z tym ostatnim. Haker obiecał wyciągnąć je od Shi. Shi i Hubologowie to dwie rywalizujące organizacje. Postanowiłem samemu dopilnować transferu. Szefowi Hubów dostarczyłem papiery od ś.p Ojczulka NCR. Dostałem misję zabicia Cesarza Shi. Gościowi w Sali Tronowej Shi oddałem kopię planów wertbirda i dostałem misję zabicia szefa Hubologów. Politycy. Kończą się argumenty, zaczyna się siła. Olałem obie partie, w tylnym pokoju za Salą Tronową zdezaktywowałem pole siłowe umiejętnością reperacji i włamałem się do ich compa. Przepompowanie paliwa trwało tylko chwilkę. Dostałem też trochę informacji o ich niecnych planach. W tankowcu zamontowałem FOB w ładowni przy drzwiach, rodem jakby z Vaulta, NavCom Part wsadziłem do świeżo znalezionego komputera. Parę tysięcy ton złomu czekało na moją komendę.

Porachunki

Czułem, że ta podróż może być ostatnią. Najpierw, silnie uzbrojony i opancerzony, postanowiłem dokończyć zaczęte wcześniej zadania. Sierra Army Depot, Military Base, kryjówka Raidersów. Dzięki nowym zbrojom była to zabawa w chirurga. Raidersów zabiłem bez ceregieli. W trzech skrzyniach były psie obroże, a na nich kod do sejfu. W nim – dowody obciążające mafiozów New Reno. Szefowa Vault City bardzo się ucieszyła. Prawie się śliniła na mój widok. Gdyby nie wyglądała jeszcze jak deska... Opuściłem tych hipokrytów z przyjemnością i ulgą z końca niemiłej znajomości. W Sierra Army Depot wieżyczki uległy sile moich argumentów. W jednej szopie znalazłem szrapnel, w drugim armatę. 1+1 = wybuch. Drzwi stanęły otworem. Przed wejściem wyłączyłem generatory mocy. W środku kod do pola siłowego był w biurku. Nie mogłem uruchomić wind aż... znalazłem oko sierżanta Dicksona – zadziałało na czytniku siatkówki koło windy. Musiałem dezaktywować pola siłowe, co wymagało dużej precyzji i szczęścia. Nieudana próba oznaczała alarm i atak niebezpiecznych robotów. Drugi poziom był istną zbrojownią. Dobra wprawka przed wyprawą na Konklawe, tym bardziej że po kupnie zbroi kończyła mi się kasa. Na trzecim poziomie znalazłem olbrzymi komputer, podobny do sztucznej inteligencji w bazie Bractwa Stali. Zażądał cybernetycznego mózgu z poziomu czwartego. Dostęp uzyskałem dzięki oku Cliftona, w północno-wschodniej części poziomu. Wyjęcie właściwego mózgu było niezwykle trudne. Przez pomyłkę odmroziłem ofiarę jakiejś dawnej wojny. Chyba jednak byłem już super inteligentny skoro się w końcu udało (130 science). Ciekawe jakby zachowywała by się cybernetyczna super inteligencja z mózgiem szympansa? Do reaktywowania Sky Netu potrzebne było ciało (w małym pokoiku na zachód od terminalu). Ekran obsługi robota mówił, że potrzebny jest bio-żel, mózg i motivator. To pierwsze walało się tu i ówdzie, to ostatnie pożyczyłem sobie (shot gunem) z robota-strażnika o podobnym wyglądzie. Alleuja, zdobyłem nowego towarzysza. Dla rozrywki poczytałem sobie historycznej wartości zapiski w komputerach i znalazłem ciasteczko. Mniam. Ruszyliśmy dalej. Ostatnia była Military Base. Wejście, zawalone głazami, otworzyłem dzięki dynamitowi na kiju (leżał obok, przymocowałem go do wagonika, dodałem TNT i pchnęliśmy). W środku było pełno szczurów. Znaleziony dysk i ciała żołnierzy Konklawy nakazały ostrożność. Już na pierwszym piętrze spotkałem przedsmak – supermutanta. Winda uruchomiła się po włączeniu mocy (generator był na zachodzie). Im dalej w las... Zielone paskudy z miotaczami płomieni, laserami, strzelbami, rakietnicami. I wszystko po to, by ostatecznie trafić do jakiegoś pajaca na tronie i zarżnąć go. Mimo całej zdobytej amunicji (której miałem już nadmiar) nie opłacało się tam włazić.



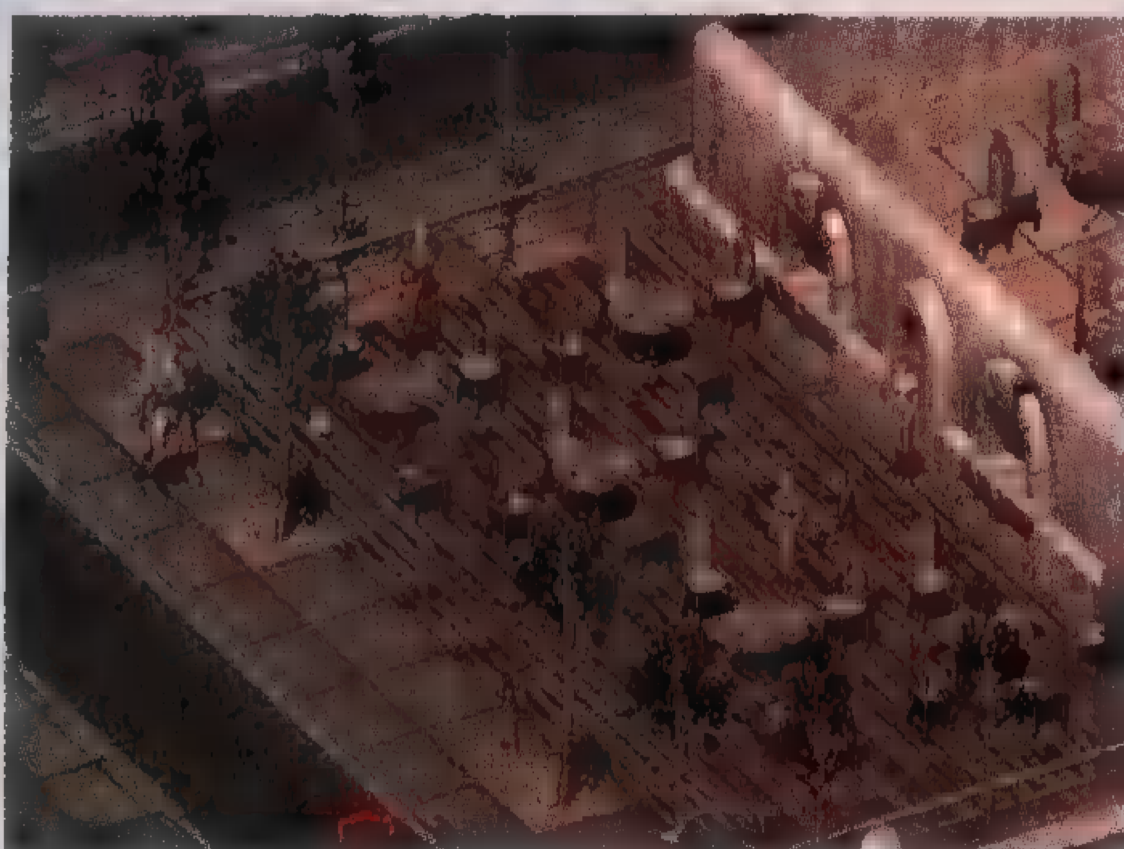
10 I 2242, San Francisco

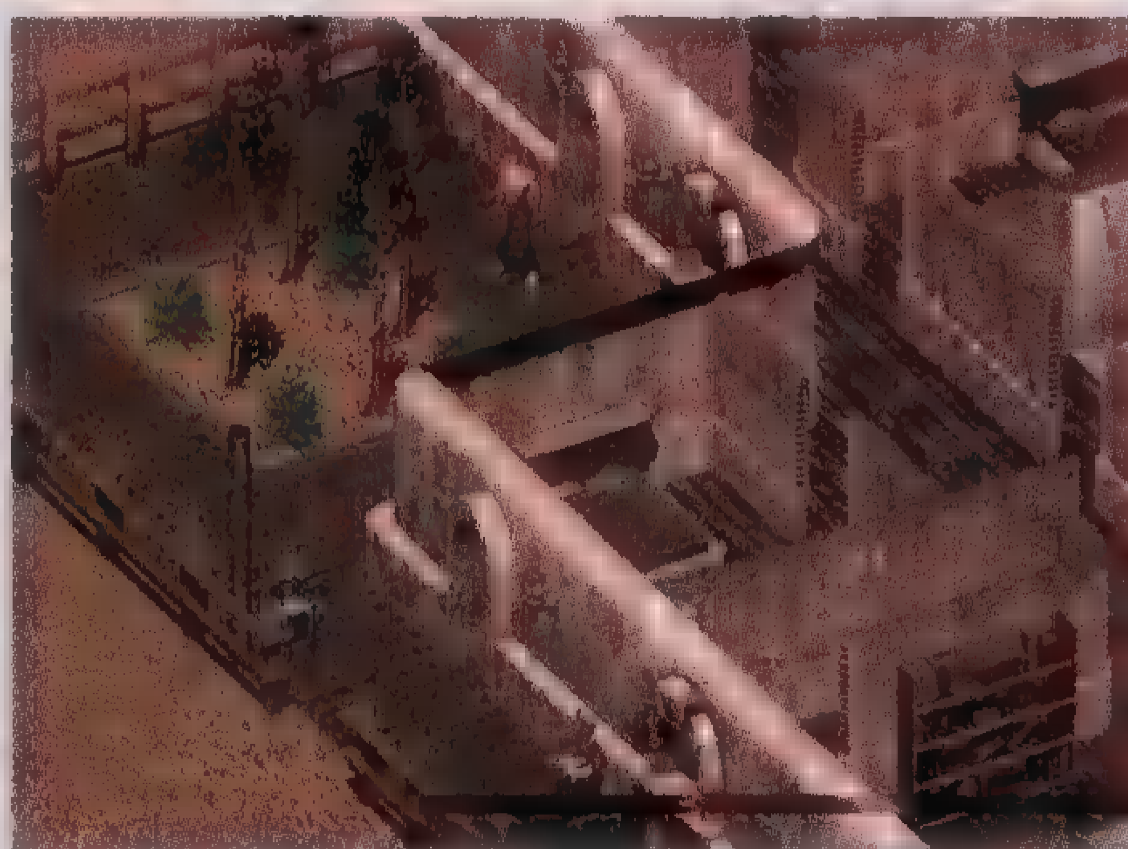
Czas rozstrzygnięcia. Wiedziałem, że supermutant, ghul, dzikus i DeathClaw nie będą mile widziane w Konklawie. Towarzyszy zostawiłem w dokach, a sam udałem się do kapitana. Uruchomiony komputer buczał jednostajnie...

12 I 2242, Oil Rig

Baza Konlawy wyglądała imponująco. Świątynia metalu i aluminium. Ironia losu. Moje dorosłe życie zaczęło się w Świątyni Prób. Zakończy się tutaj. Przegoniłem złe przeczucia. Odziany w zbroję Konklawy, uzbrojony







w Bozor i Pulse Rifle ruszyłem do środka. Widocznie wieżyczki uznały mnie za swojego dzięki zbroi. Podobnie ludzie. Na wschodzie parteru znalazłem koszary i GECK w jednej z szafek. Z komputera w holu dowiedziałem się wiele o moich wrogach – szowinistycznych, rasistowskich pozostałościach legendarnych Stanów Zjednoczonych. W porównaniu z nimi kretyni z NCR czy zakłamana szefowa Vault City byli wzorami cnót. Skorzystałem ze schodów w holu. Znalazłem moje plemię, zamknięte w klatkach jak zwierzęta. Ucieczka by nie wystarczyła – musiałem zniszczyć całą cholerną bazę. Przeszkodą w dalszej drodze okazał się mały labirynt. Terminale komputerowe należało uruchamiać w konkretnej kolejności.

Wyglądało to mniej więcej tak:

```
| 3 |  | 1 |  | 2 |

|nie|  |nie|  |nie|

| 4 |  | 5 |  | 6 |
```

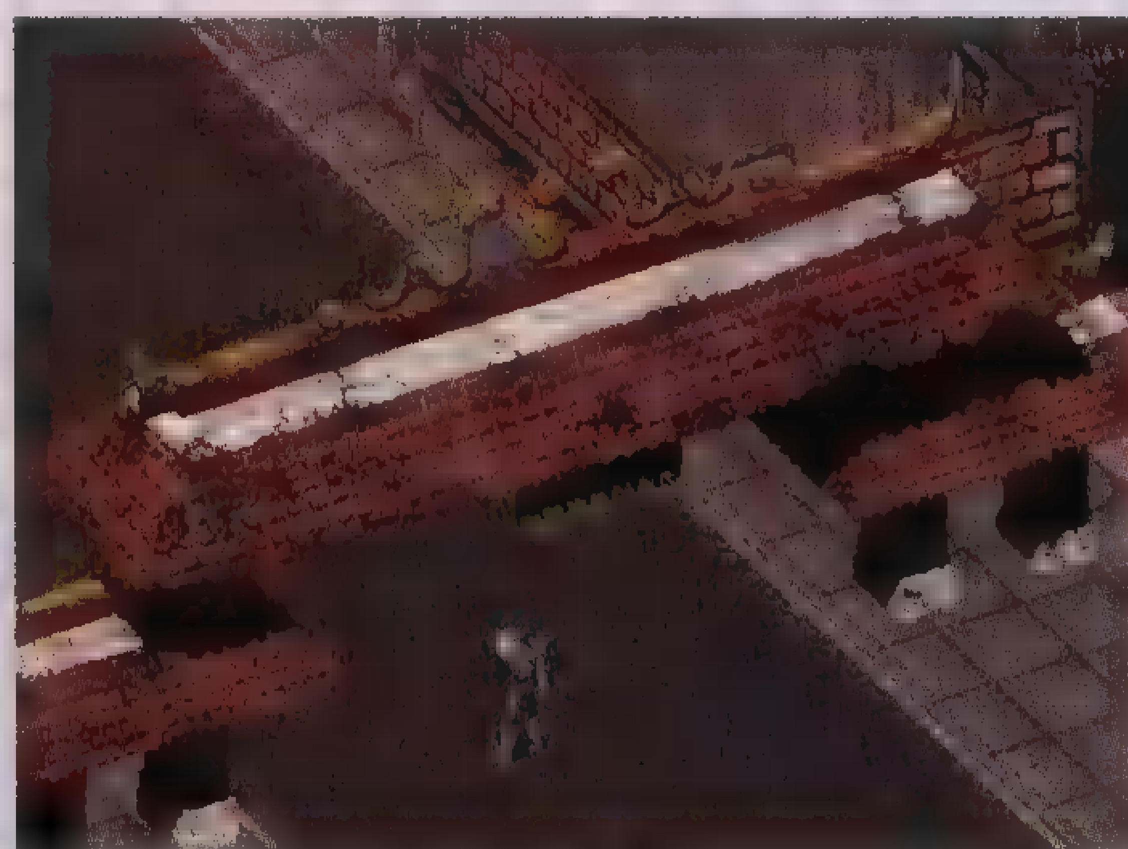
Na dole przekonałem doktora, żeby wypuścił do systemu wentylacji zabójczy wirus, którym zamierzali zabić wszystkich „mutantów" (czyli całe życie na ziemi z wyjątkiem siebie). Teraz miałem wysadzić główny komputer, aby zapoczątkować autodestrukcję. Komputer znajdował się na tym samym poziomie. Odepchnąłem naukowców na pewną odległość i gdy nie patrzyli, podłożyłem ładunek pod lewym–górnym terminalem. Korytarze wypełniły się biegnącymi ludźmi. Panika ogarnęła żołnierzy. Korzystając z „drzwi prezydenckich" w pokoju obok tego starego łotra, ominąłem kilka poziomów i dotarłem do holu. Czekała na mnie grupa uzbrojonych po zęby żołnierzy. Sierżant opowiedział mi o biegającej fortecy – Horriganie, który pilnował wyjścia. Łatwo namówiłem jego oddział do wspólnej walki przeciwko ostatniej przeszkodzie w drodze do wolności. Jednym problemem były działka. Z jakiegoś powodu atakowały tylko mnie. Żołnierzom pozwoliłem zająć się Bossem, sam zacząłem likwidować wieżyczki z daleka, używając Pulse Rifle. Gdy je zniszczyłem, nadszedł czas na Bozora. W sama porę, bo oddział Srg. Granita leżał już w kałuży krwi i flaków. Naszprycowany na maxa Jetem, Psycho i Bffoutami i tak przetrwałem tylko dzięki szybkości i dużemu zapasowi Stimpaków. ....seria przecięła go wpół. Wił się na podłodze na próżno próbując zebrać wypływające wnętrzności. W ostatniej desperackiej próbie chwycił mnie za nogę i próbował zatrzymać. „Zginiemy razem. Wybuch za 5 minut". „To za rodzinę farmerów, cyborgu" wyrzuciłem z siebie, łącznie z pełnym magazynkiem ołowiu. Droga do wyjścia stała otworem.

Tankowiec odpłynął. Znajdował się już 7 kilometrów dalej, gdy ostatnie rozbłyski targały niebem. Nuklearny grzyb zaczął zanikać. Na niebie pojawił się księżyc. Jednak nie zginąłem. Przetrwałem ostateczną próbę, tym razem w Świątyni Technologii. Czy to znaczyło, że Bóg istnieje? Czy był to koniec, czy początek? Moich współplemieńców dręczyły podobne pytania. Gdzie maja pójść teraz? Arroyo zniszczone. Zacząłem rozumieć, co to znaczy być prawdziwym bohaterem. Nie chodziło tylko o zniszczenie Zła – to jednak był dopiero początek. Teraz zaczynał się wyścig z Losem i Naturą. Ci ludzie mnie kochali. Musiałem ich poprowadzić. Byłem Wybranym.

– Choooolera chłopaki. Która godzina?
– 3 rano. Wreszcie koniec.
– Żona mnie zabije.
– ZOSTAWIŁEM WŁĄCZONĄ GRZAŁKĘ W AKWARIUM!!!!!
– Eeee tam. Dokonaliśmy epokowego odkrycia. Może wystawią nam pomnik.
– Albo wsadzą do pudła za publikowanie niebezpiecznych dla Rządu materiałów. Nie każdy chce przyjąć do wiadomości jakimi draniami byli jego przodkowie.
– Może zachowamy to dla siebie?
– Dobry pomysł. Ja napisze książkę sci–fi.
– A ja grę RPG.
– Odwaliło ci? Kto będzie chciał grać w przygody jakiegoś weterana – małpoluda jeśli ma „Zgiełk 3: Arena"???
– Prawdziwi gracze.

Lusiek

P.S. Po zabiciu prezydenta jego kartą można przeprogramować terminal aby wieżyczki w holu zaatakowały Horrigana. Walka będzie dużo prostsza.





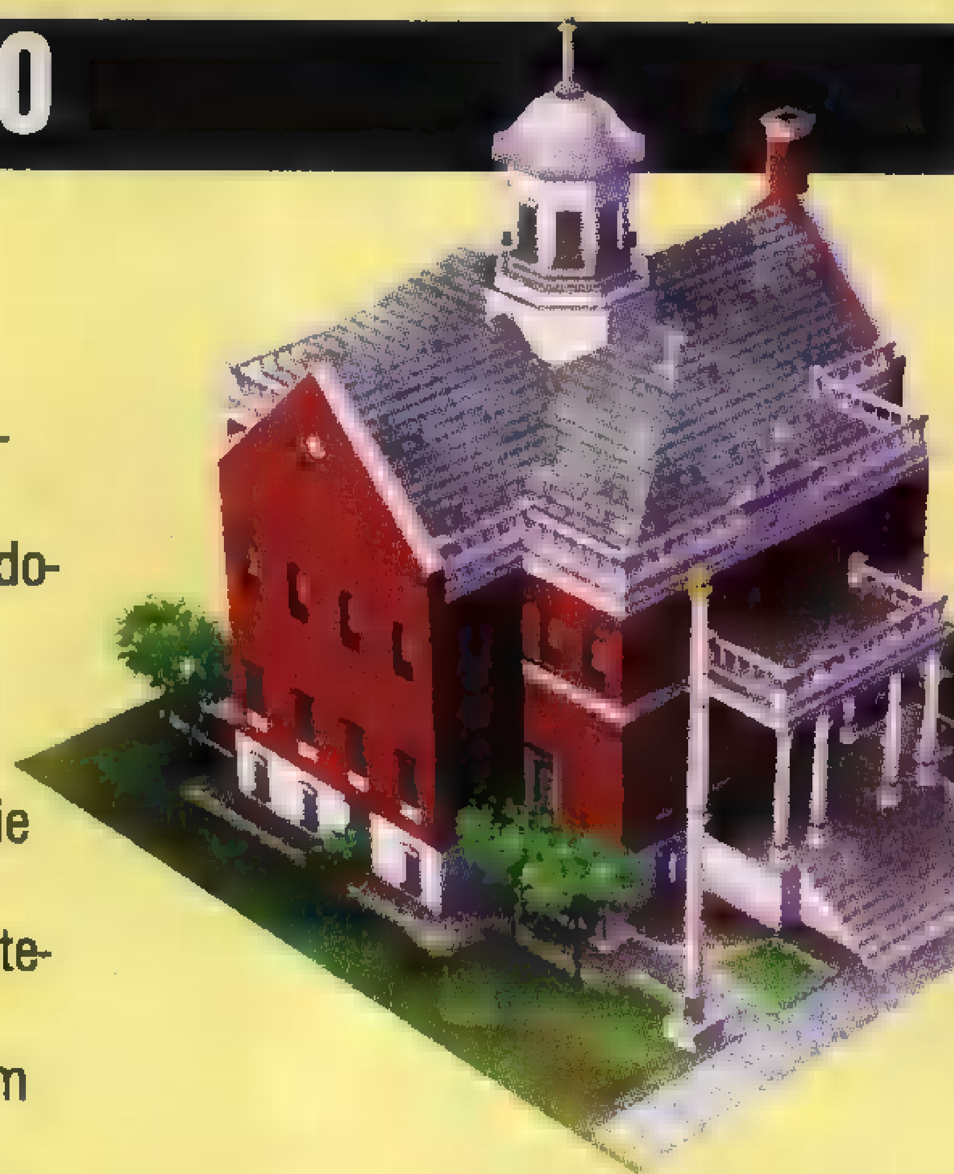
APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

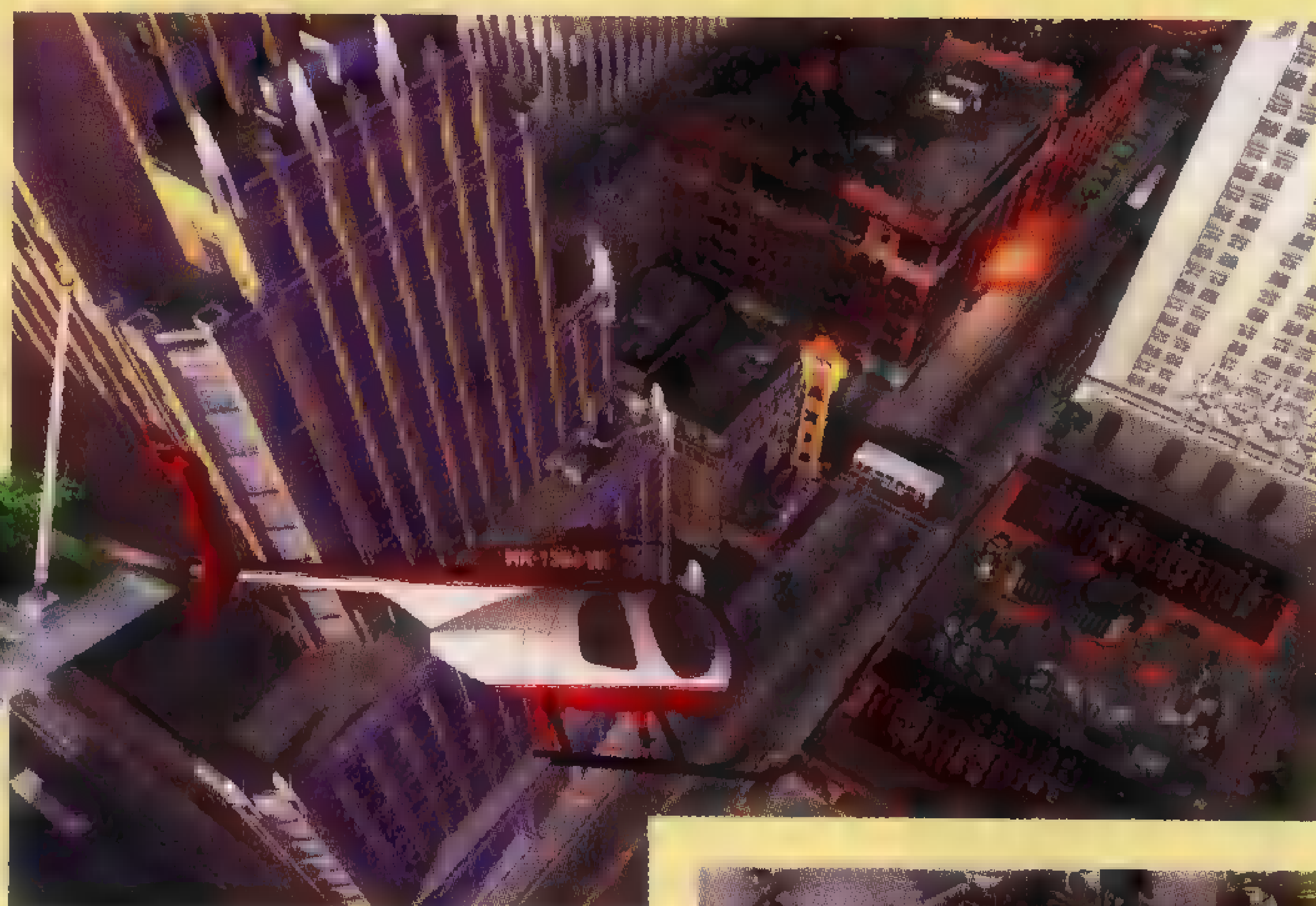
TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Nintendo 64 i PC.

Sim City 3000

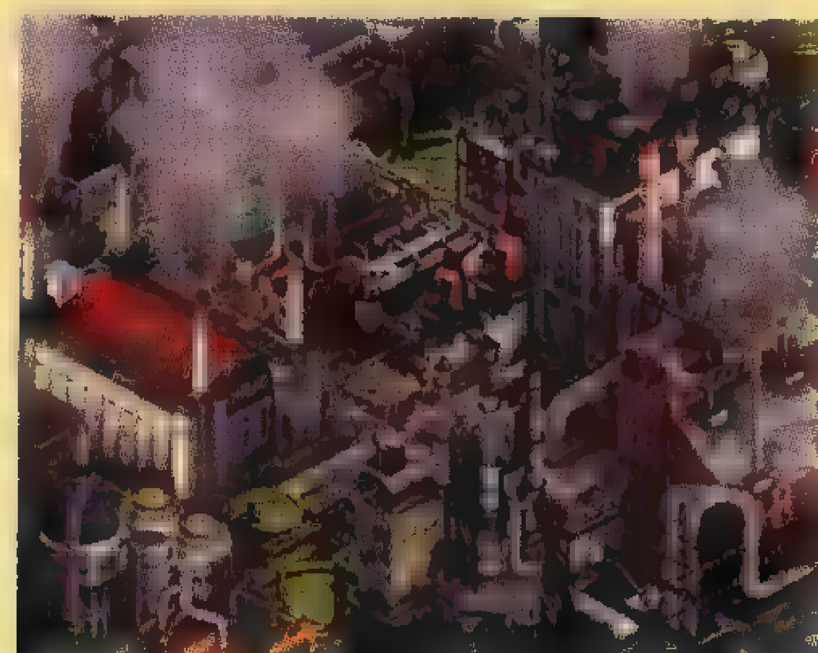
- **PC CD**





Podczas gry wciśnij **Ctrl+Alt+Shift+C**. Teraz wpisz jeden z kodów i wciśnij **Enter:**
I am weak - wszystkie nagrody i dodatkowe budynki
salt on - włącza zanieczyszczenie wody solą
salt off - wyłącza zanieczyszczenie wody solą
terrain one up - podnosi poziom terenu o jedną jednostkę
terrain one down - obniża poziom terenu o jedną jednostkę
terrain ten up - podnosi poziom terenu o dziesięć jednostek
terrain ten down - obniża poziom terenu o dziesięć jednostek

Oto inne kody, które powodują pojawianie się różnych dziwnych i śmiesznych komunikatów:
broccoli, porntipsguzzardo, bat, scurk, llama, easter egg, sim, help, will wright, erts, electronic arts, ticker, money, simcity, hello, mayor, sc3k, 1234, maxis, moremoney, advisor, found, simon says, I love red tape, stop forcing advice, force constance to say, force gus to say, force karen to say, force, mortimer to say, force moe to say, force maria to say, force petitioners to say, force randall to say, garbage in, garbage out, power to the masses, water in the desert, load terrain, pay tribute to your king, let's make a deal.







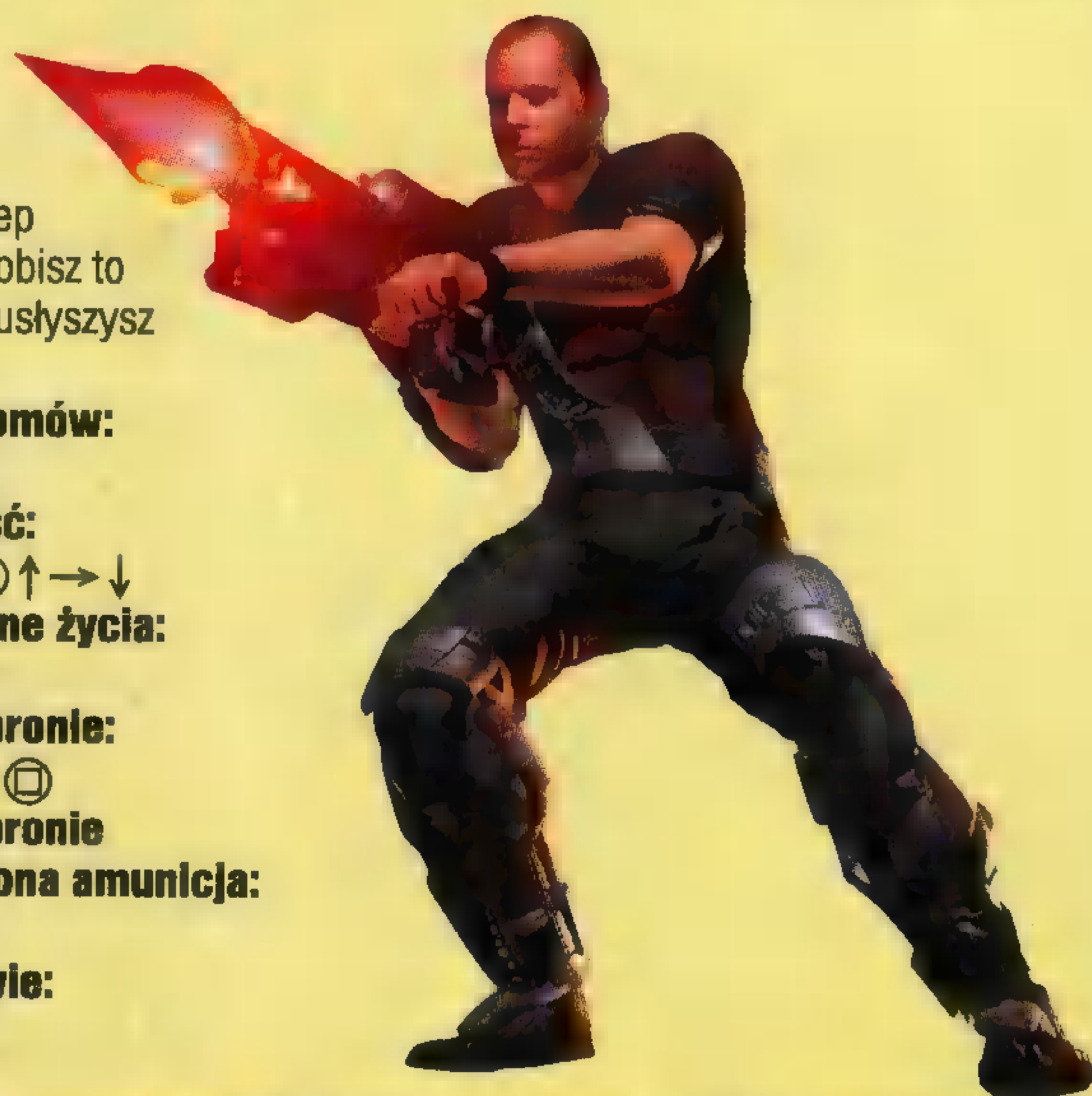
Rollcage

- **PC CD**

Wpisz jeden z następujących kodów w menu głównym albo podczas gry, gdy jest zapauzowana:
iamalazybastard - włącza menu
givemescorpio - Liga Scorpio
givemetaurus - Liga Taurusa
reflections - tryb Mirror
jackimflying - silna grawitacja
flymetothe moon - słabsza grawit.
bringmebackdowntoearth - przywraca normalną grawitację
trotters - bardzo wysoki poziom trudności
bigandpink - wysoki poziom trudności
Inne ciekawe kody:
networkfun
billythewhizz
wreckedonspeed

Apocalypse

- **PSX**



Zapauzuj grę, przytrzymaj **L1**, i wklep kody. Jeśli zrobisz to popreawnie, usłyszysz strzał.
Wybór poziomów:
△ ○ ✕ ↓
Nietykalność:
↓↑←←△↑→↓
Nieskończone życia:
△○✕□
Wszystkie bronie:
□○↑↓✕□
Wszystkie bronie i nieskończona amunicja:
✕△○
Pełne zdrowie:
□✕△○

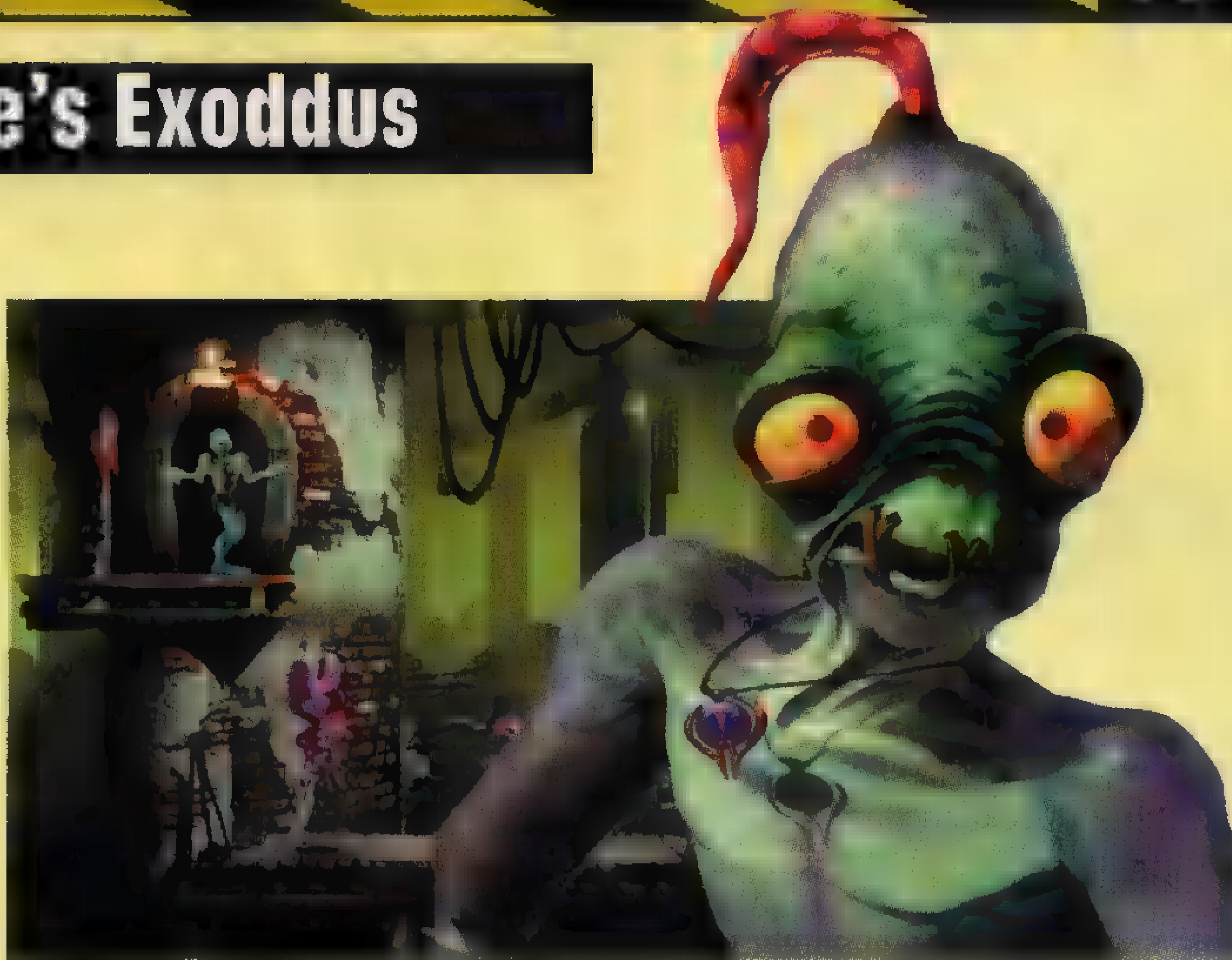
Oddworld 2: Abe's Exoddus

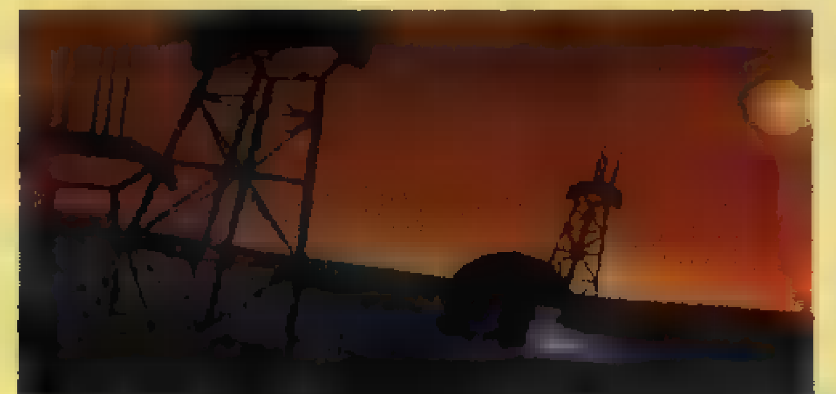
● **PSX**

Wybór poziomów:
W menu głównym przytrzymaj R1, i wciśnij: ↓↑←→△□○△□ ○↓↑←→

Oglądanie sekwencji FMV:
W menu głównym przytrzymaj R1 i wciśnij: ↑↓←→□○△○□ ○↑↓←→

Nietykalność:
Podczas gry wciśnij R1 i potem: ○△□⊗↓↓↓○△□⊗ trójkąt, kwadrat, X





Descent 3

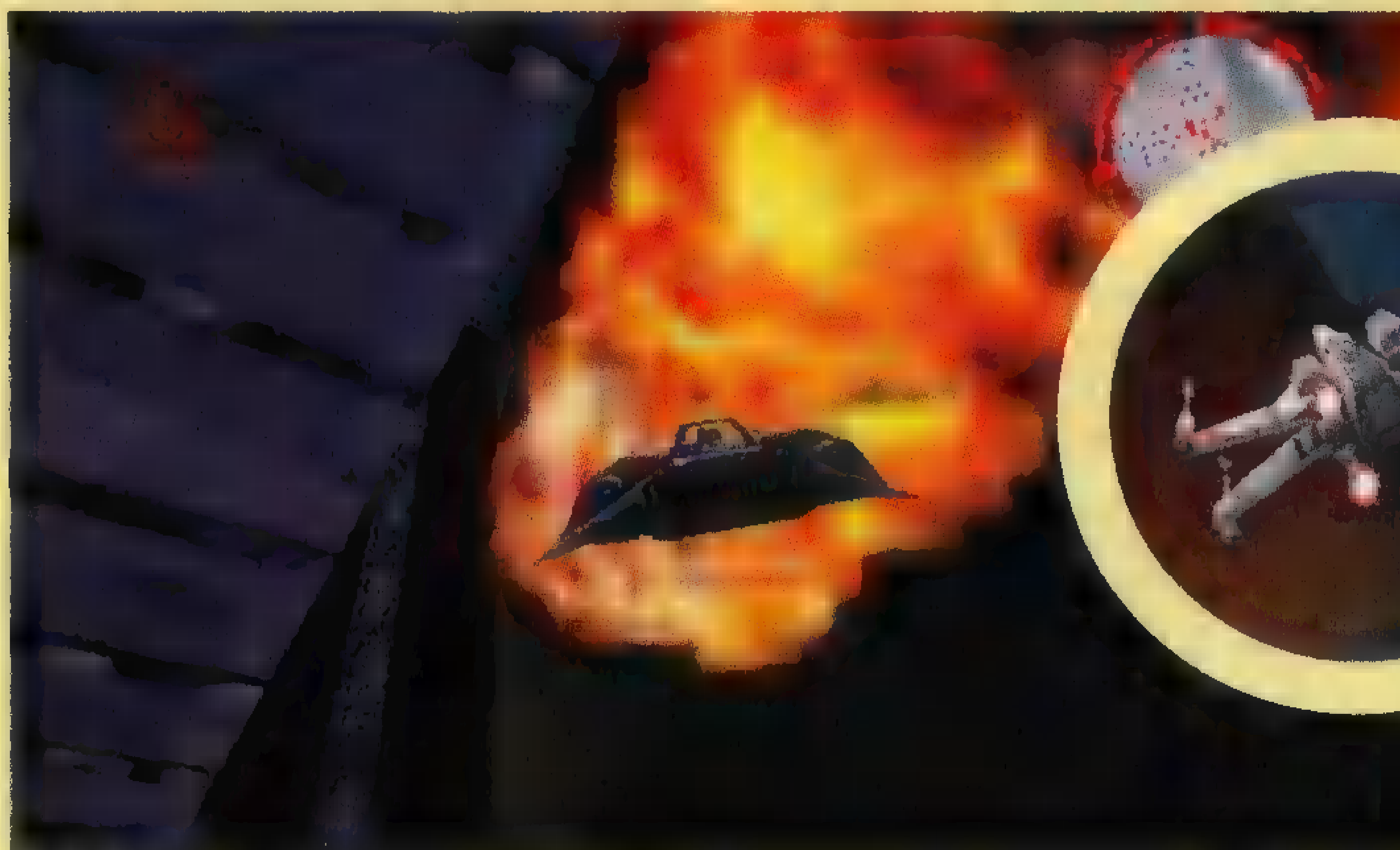
● **PC CD**

Podczas gry wstukaj jeden z poniższych kodów. Uwaga - kody nie działają w trybie multi-player.
YUMMYFUNYON nietykalność
BLIMPIEBEST pełna ochrona, energia, broń, 500 pocisków
FREEITUP zabija wszystkich wrogów

Star Wars: Rogue Squadron

● **PC CD**

Podczas gry wpisuj następujące kody:
CREDITS - pokazuje listę płac
DIRECTOR - pokazuje wszystkie przerywniki
GUNDARK - włącza force feedback dla joysticka
IAMDOLLY - nieskończone życia
LOKJOT - naprawa
NEUC - niszczy wszystkie statki imperatora, które masz na radarze.
TOUGHGUY - daje wszystkie power-upy







Road Rash 3D

● **PC CD**

Podczas gry wciśnij **INSERT,** a następnie wpisz jeden z następujących kodów:
mistme - tryb Boga
speedme - szybsze motocykle
jackpot - bonusowy tor
mooo - krowy na niebie
killmemrmurdoch - samobójstwo

KKND 2

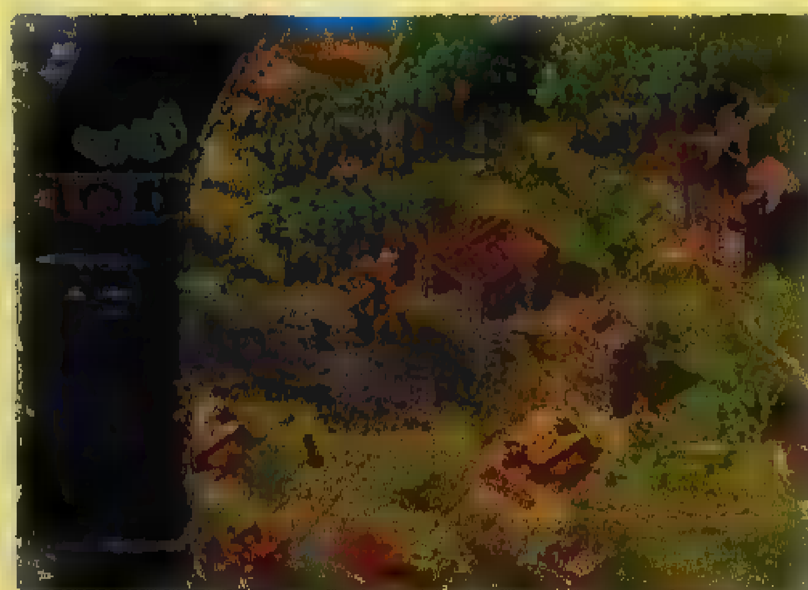
● **PC CD**

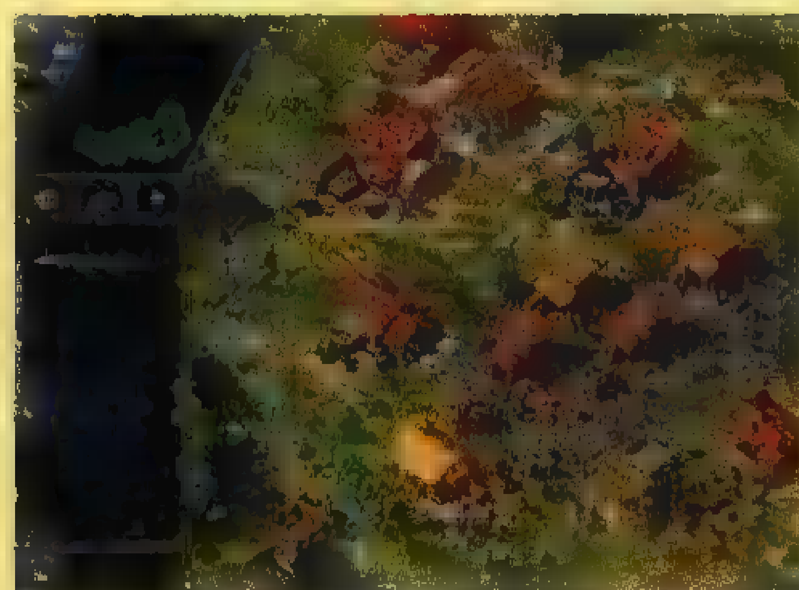
Podczas uruchamiania gry w wierszu poleceń dopisz **-badnews.** Potem podczas gry wciśnij **Ctrl + Tab.** Jeśli wpisałeś kod prawidłowo wyświetlony zostanie napis „Cheats Enabled". Teraz możesz wpisywać kody.
Ctrl+M - dodatkowa kasa
Ctrl+C - wygrywasz poziom
Ctrl+F - przegrywasz poziom
Ctrl+W - włącza info o waypointach
Ctrl+E - wyłącza info o waypointach
Ctrl+T - pokazuje cały obszar

The Settlers 3

● **PC CD**

Szybsze budowanie:
Wciśnij **F12**, aby zapauzować grę, potem szybko znów **F12**, aby grę wznowić. Przez minutę czas będzie przyspieszony dla wszystkich graczy.





Actua Soccer 3

● **PC CD**

Bonusowe drużyny: Wpisz jako nazwę drużyny „PREM CLUBS" (na ekranie kreacji drużyny), a odblokujesz 24 dodatkowe drużyny.
Śmieszne drużyny: Wpisz „TFF TEAMS" jako nazwę drużyny, a odblokujesz 24 dodatkowe, śmieszne drużyny

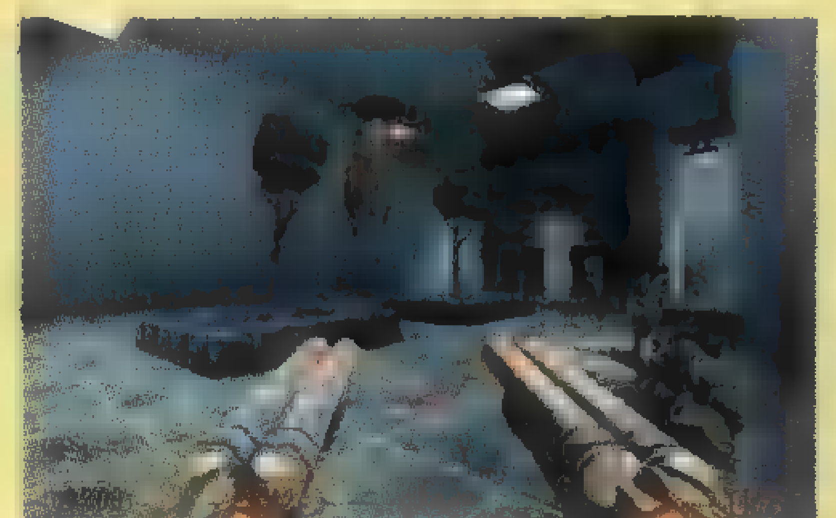




Blood 2

● **PC CD**

Podczas gry wciśnij **T**, potem wpisuj:
MPAMMO pełno amunicji
MPARMOR pełny pancerz
MPCLIP przechodzenie przez ściany
MPGOD nieśmiertelność
MPHEALTH pełne zdrowie
MPKFA amunicja, pancerz, zdrówko
MPPOS pokazuje pozycję



KONKURSY

Witam, witam...! Dziś do wygrania mamy trzy Merole. Wystarczy tylko jeśli przyślecie na kartkach pocztowych dokładną datę i godzinę mojego urodzenia. Przypominam wszystkim mającym kłopoty z pamięcią - 1 kwietnia to prima aprilis! ***Krzychoo***

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi na pytania z poprzedniego numeru:
1. II Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych odbyły się w klubie „Jama" w Poznaniu.
2. Oto niektóre z tych państw: Kongo, Somalia, Tadżykistan, Etiopia, Uganda, Serbia.
3. Akcja „Trespassera" toczy się na wyspie Site B.

Nagrody wylosowali:
1. Bartek Maniakowski ze Świebodzina dostanie grę „Actua Soccer 3".
2. Marek Franciszkiewicz z Białegostoku otrzymuje grę „Thunder Brigade".
3. Kuba Salwa z Lublina wygrał „Jedi Knight" + dodatkowe misje.
4. Andrzej Różyński z Warszawy otrzymuje grę „The Great Battles Of Hannibal".

Pytania na ten miesiąc:
1. Ile lig zawarli autorzy w grze „WLS '99"?
2. Jakie gry (podaj tytuły) dostępne są w „Pięciopaku '98"?
3. W którym wieku toczy się akcja gry „Sid Meier's Alpha Centauri"?

Nagrody:
1. „Delta Force"
2. „Croc"
3. „X-Wing vs Tie Fighter"
4. „Risk"

KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z zeszłego numeru:
Finał II mistrzostw W Grach Komputerowych wyłonił mistrzów dwóch PSX'owych gier: „Gran Turismo" oraz „Tekken 3".

Nagrody wylosowali:
1. Grzegorz Janecki z Ozimka otrzymuje grę „Speedster".
2. Robert Wawrzyszuk z Lublina otrzymuje grę „Mega Man Legends".

Pytanie na ten miesiąc:
Jak będzie nazywał się nowy tryb wyścigu dostępny w „Need For Speed 4"?

Nagrodą jest gra:
„Vigilante 8"

[illegible] na kartach [illegible] z nakle- [illegible] kuponem przysyłajcie [illegible] adres [illegible]

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa



KONKURS
GK 4/99

LISTY

Herzlich, boyz & girlz! Tym skocznym akcentem witam Was w primaaprilisowym wydaniu naszej rubryki. Co prawda pogoda za oknami nieco mroczna, lecz my spokojnie możemy spocząć w pobliskim foteliku i oddać się wspólnej konwersacji - ja będę mówił, Wy będziecie słuchać.

No prawda nie zapowiada to krzewienia wartości demokratycznych w tej rubryce, ale nie mamy innego wyjścia. Wasze listy docierają do nas po kilkunastu dniach od „wysmażenia", my staramy się szybko odpowiedzieć na łamach, ale comiesięczny cykl wydawniczy powoduje, że wiele spraw poruszanych jest ciut po czasie dla nich najwłaściwszym. Tak właśnie jest w przypadku prenumeraty rocznej, jaką wielu z Was zamówiło na przełomie roku. Wiele telefonów i listów, jakie od Was otrzymaliśmy, wykazało, że niestety sposób funkcjonowania pewnej Dużej Państwowej (choć nazwa temu przeczy) Firmy zajmującej się doręczaniem listów i innych przesyłek nie uległ zmianie. Inną rzeczą jest sprawa wyczerpania się niektórych tytułów, o czym, w związku z cyklem wydawniczym, nie zdołaliśmy poinformować Was na czas. Chciałbym w tym miejscu przeprosić wszystkich naszych Czytelników za opóźnienia w doręczeniu Wam zamówionych gier. Przesyłki te realizowane były jako osobne nadania pocztowe, a ich realizacja nie powinna była przekroczyć 28 dni. Podobnie niestety może być w przypadku zamówień archiwaliów (generalnie jednak nie powinien on przekroczyć 14 dni). Prosimy więc o cierpliwość i w przypadku przekroczenia wyżej wymienionego terminu o tydzień, zadzwonić do nas. Ach, no przecież dostaliśmy tutaj kilka listów...



(...) „Właśnie z „radością" przeczytałem w jednej z gazetek branżowych, że ci radośni panowie z Intela zamierzają niebawem zalać rynek swoim nowym cudeńkiem - PIII. Cholera mnie bierze, bo niedawno wybuliłem się (wraz z cała familią) na zakup nowego PII i jedyne co pozostało w domu to Nagan z 6 kulkami. Chyba zrobię z niego użytek. (...)"

A. Skawiński, Sochaczew

Dalej autor w sposób niezwykle plastyczny prezentuje, co i komu by odstrzelił lub obciął. Powiem Ci tylko tyle, drogi Adamie, że nie jesteś osamotniony w swojej rozpaczy. To prawda, Intel zamierza na dniach dopuścić do sprzedaży pierwszą seryjną serię procesorów PIII, pracujących z częstotliwością 500 MHz. My, biedni szaraczkowie wiemy co to oznacza. Niebawem zaczną wzrastać wymagania techniczne produktów, zacznie się szermowanie argumentem o powszechnej dostępności nowego procesora i o tym, że jest on jedynym wybawieniem z mąk giercowniczych dla, na przykład, miłośników symulatorów. Oczywiście za jakiś roczek zmuszeni będziemy do zakupu tegoż procesora, choć na rynku będą zapewne pojawiały się wersje 600-700 MHz. Dla naszych kieszeni to prawdziwa męka - nadgodziny w robocie, prace zlecone lub defraudacja dziadkowej emeryturki (chyba przez kilka miesięcy dziadek nie miałby co jeść, gdybyśmy musieli w ten sposób zbierać na proca - ale to temat do oddzielnego artykułu). Są jednak i plusy tego wydarzenia (tylko nie przyjeżdżaj do nas z Naganem, to prawda...). Błyskawicznie powinny polecieć na łeb na szyję ceny dotychczasowych procków. PII 266 powinno być dostępne w cenie tabliczki czekolady którą przypomina ;). Oprócz tego nasi milusińscy zapowiedzieli, że PIII będzie w pełni kompatybilne hardwarowo z PII, a co za tym idzie żaden z tych geniuszy nie wpadł na pomysł robienia jakiegoś Slotu X. Jeśli masz dobrą płytę z taktowaniem do 500-550 MHz nowy proc powinien na niej po prostu świstać z radości. Inną sprawą są testy porównawcze tego cudeńka, które krążą po sieci. Choć jeszcze nie mamy oficjalnego potwierdzenia, to wiadomo nam, że najnowsze dziecko Intela jak na razie nie radzi sobie z PII 450 MHz! Wyniki są minimalnie lepsze! Co prawda to dopiero pierwsze słowo dotyczące PIII, ale jeśli ktoś liczył na prawdziwą bombę - czeka go srogi zawód. Bez paniki Panowie, poczekajmy...

(...) „Ludzie, co z konkursem Saturna?!"(...)

Tomek Lipko, Wałbrzych

Saturn umarł, niech żyje Dreamcast! Ta smutna (dla wielu posiadaczy Saturna) prawda spowodowała, że musieliśmy całkowicie zapomnieć o konkursie dla saturnowców. Kto wie, może niebawem odżyje w dreamcastowym wcieleniu?

(...)"1000 stron, plakaty, drugi cedek i więcej hardware'u..."(...)

Generation X, Warszawa

Te i tym podobne koncerty życzeń musimy niestety sprowadzić do przykrej rzeczywistości naszego rynku. Sami chcielibyśmy jak najszybciej zwiększyć objętość pisma, ale na to przyjdzie nam poczekać. Co się zaś tyczy hardwaru... Jeśli otrzymamy od naszych Czytelników więcej podobnych próśb (a trochę tego już napłynęło), postaramy się nieco uszczknąć miejsca, aby móc przedstawiać Wam najnowsze produkty wychodzące na naszym rynku. Piszcie więc!

(...)"Można podsyłać Wam tipsiorki i kody do gierek?"(...)

Radek Filip, Koło

Sure! Nasz redakcyjny spec od tipsów i przekrętów, Krzychoo, bardzo liczy na Waszą współpracę. Obiecujemy autorom zamieszczonych u nas tipsów, podanie ich imion, lub xyw obok nadesłanego usprawnienia. I tutaj mała dygresja dotycząca rubryki Na Wesoło. Z wielkim zadowoleniem dostrzegam prace podsyłane w odpowiednich kopertach, lub w formacie elektronicznym na dyskietce. Pamiętajcie jednak: w tym ostatnim przypadku najlepiej zapakować nośnik w kawałek grubej tektury i starannie zalepić całość taśmą klejącą. Strzeżonego Pan Bóg strzeże.



PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

Właśnie tutaj znajdziecie z wielkim trudem wygrzebane z listów Wasze artworki i dowcipy. Komisja, składająca się z kilku zakręconych jak pęczek drutu gości, postanowiła w tym miesiącu nagrodzić dwóch najciekawszych autorów zastrzykiem gotówki w wysokości 50 złociszy na duszę. Czekamy na następnych!

Marcin wraca z wakacji do domu. Spędził je na obozie wędrownym, więc szybko zrzuca plecak.
- Masz takie pełne policzki - chwali mama - pewnie was tam nieźle odżywiali?
- Nie, mamo. Codziennie musiałem wieczorem nadmuchiwać materac.
Magda Bosak, Łęczna

Starsza kobieta prosi Marchewę o pomoc:
- Czy mógłbyś chłopcze przeprowadzić mnie przez jezdnię? W moim wieku to bardzo niebezpieczne.
- Pani mieszka po tamtej stronie?
- Nie, zaparkowałam tam swój skuter.
Magda Bosak, Łęczna

Dwie mrówki siedzą na gałęzi. W pewnym momencie pod drzewo podchodzi słoń i zaczyna z całej siły nim trząść. W pewnym momencie jedna z nich spada i ląduje wielkiemu zwierzowi na karku. Druga krzyczy z wysokości:
- Uduś go, uduś gada!
Magda Bosak, Łęczna

Tak synku, kobieta jest jak kołnierzyk. Dopiero jak się ją ma na karku wiadomo co to za numer.
Anna Bosak, Łęczna

Pewne królestwo najechała straszliwa bestia - smok o siedmiu głowach. Siejący spustoszenie potwór zmusił króla do zasięgnięcia pomocy u Najlepszego Rycerza królestwa. Ten szybko przybył i stwierdził:
- Może w przyszłym miesiącu.
Zmartwiony król wezwał Dobrego Rycerza.
- Eeee... najwcześniej w przyszłym tygodniu.
Klęska spojrzała władcy w twarz i wyszczerzyła swe zęby. Szybko kazał wezwać Najgorszego Rycerza, po czym przedstawił mu sprawę. Ten szybko kazał sobie podać najlepszą zbroję, przyprowadzić najszybszego rumaka. Król zdziwiony spytał go czemu aż tak się spieszy.
- Niech kombinują długo jak chcą, durnie. Wiejemy!
Chochlick

Jak woła papuga alkoholika?
Ciwiara, ciwiara!
Paweł Jarosz, Nowa Ruda



A wąż alkoholika?
Sseta, sseta!
Paweł Jarosz, Nowa Ruda

- Jasiu - pyta nauczycielka - ile to jest pięć dodać pięć? Jasio chowa ręce w kieszeniach spodni i pod nosem coś mruczy. Po chwili z wyrazem zadowolenia odpowiada:
- Jedenaście!
Paweł Jarosz, Nowa Ruda

- Dziękuję Panie doktorze. To lekarstwo, jakie zapisał Pan trzy tygodnie temu bardzo mi pomogło!
- A widzi Pan? Byle co napisałem, a pomogło.
Konrad Błaszczyński, Suwałki

- U nas przy obiedzie i kolacji na stole nie ma nawet kropli alkoholu.
- U nas tez wszyscy uważają przy nalewaniu.
Konrad Błaszczyński, Suwałki

Przed wyborami do jednego z domów zaglądają przedstawiciele jednej z partii. Otwiera mały chłopczyk, wiec zadają mu pytanie:
- Dzień dobry, chłopczyku. Przyszliśmy do Twojego tatusia. On jest w AWS czy w SLD?
- Tata jest w WC.
Tomasz Sobociński, Legionowo

Dwie staruszki obgadują swoją znajomą:
- Ta Jadźka to niezła piła!
- No co ty, piła to ma zęby.
Tomasz Sobociński, Legionowo

W tej książce znalazłem 100 zł. Czy ma Pan inne dzieła tego autora?
Tomasz Sobociński, Legionowo

Ratownik krzyczy do faceta w wodzie:
- Wszyscy w wodzie są w kostiumach kąpielowych, a Pan wlazł tam w całym ubraniu!
- Bo wszyscy się kąpią, a ja się topię!
M. Szczypiński, Borkowice

- Mam trudności finansowe...
- To się bogato ożeń!
- Myślałem o tym, ale moja żona się nie zgadza!
Paweł Rafałowicz, Białystok

Policjant wraca wieczorem do domu, a w tym samm czasie u jego żony jest kochanek.
Ponieważ kochanek nie ma czasu na ucieczkę, chowa się pod kołdrę. Policjant kładzie się do łóżka i ze zdziwieniem stwierdza, że spod kołdry wystają trzy pary nóg. Zaczyna liczyć:
- Jeden, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć... to niemożliwe!
Zaczyna liczyć od nowa. Znowu to samo. Wychodzi z łóżka i rozpoczyna liczenie jeszcze raz.
- Jeden, dwa, trzy, cztery... no, zgadza się!
Paweł Rafałowicz, Białystok

Do spacerującego przed kościołem mędrca podchodzi młody człowiek i pyta:
- Jakie kobiety, Mistrzu, są najwierniejsze: brunetki, blondynki, szatynki, rude...
- Siwe, synu, siwe...
Bartłomiej Łata, Bydgoszcz

Rozmowa zasłyszana w Raju:
- Nie Adamie, nie stworzę Ci kobiety, dla mężczyzny najlepszy jest Gillete!
Konrad Wroński, Warszawa

Jak spowodować, żeby oczy blondynki zalśniły blaskiem?
Trzeba jej zaświecić latarką w ucho.
Darek Paupa, Koziegłowy

Co to jest: długie i twarde dla blondynki?
Trzecia klasa szkoły podstawowej.
Darek Paupa, Koziegłowy

Jasiu płacze na ulicy. Podchodzi do niego staruszka i pyta:
- Dlaczego płaczesz, synku?
- Mama dała mi pieniądze na chleb, a ja je zgubiłem...
- Masz tutaj te parę groszy i kup chleb.
Jasio uradowany odbiega na bok i szepcze do kolegi:
- Jeszcze jedna staruszka i idziemy do kina.
Piotr Mączyński, Kraków

W radzieckiej bazie wojskowej dwóch oficerów cierpiących na „gwałtowny brak alkoholu we krwi" postanowiło sobie pomóc i... wypić nieco paliwa rakietowego. Po całonocnej libacji poszli spać. Nad ranem budzi jednego z nich telefon. Po jakimś angielskim zagajeniu usłyszał w słuchawce głos kumpla:
- Sasza? Posłuchaj, jak pójdziesz do kibla, to złap się za niego dobrze. Właśnie wylądowałem w Australii.
Chochlick Gorrrrący

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Chochlick
Za Rysunki: Marek Bruż

Konkurs GK
Alpha Centauri

PODAJ IMIĘ I NAZWISKO TWÓRCY TEJ ZNAKOMITEJ GRY?

NAGRODY:
- 5 GIER „ALPHA CENTAURI"
- 5 PODKŁADEK „ALPHA CENTAURI"
- 5 ETUI NA CD „ALPHA CENTAURI"
- 5 PLAKATÓW I KALENDARZY

NAGRODY UFUNDOWAŁ



ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 8, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „ALPHA CENTAURI" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO KOŃCA KWIETNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE CZERWCOWYM. POWODZENIA!



GK 2/99 Porady: Settlers 3, Colin McRae Rally [3], Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [2] **Cena 4.99**



GK 1/99 Porady: Populous 3, Colin McRae Rally [2], Grim Fandango, Tomb Raider 3 [1] **Cena 4.99**



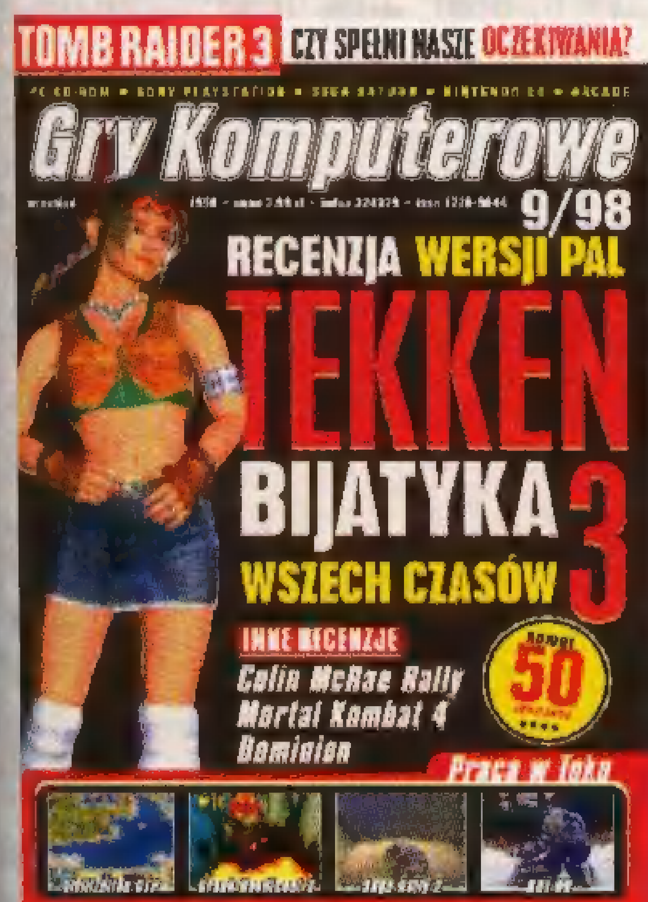
GK 12/98 Porady: Hopkins FBI, Nightlong, Colin McRae Rally [1], Dune 200 [2] **Cena 3.99**



GK 11/98 Porady: X-Files, Final Fantasy 7 [3], Dune 2000 [1] **Cena 3.99**



GK 10/98 Commandos, Unreal [2] Sanitarium, Journament Project 3, Final Fantasy 7 [2], **Cena 3.99**



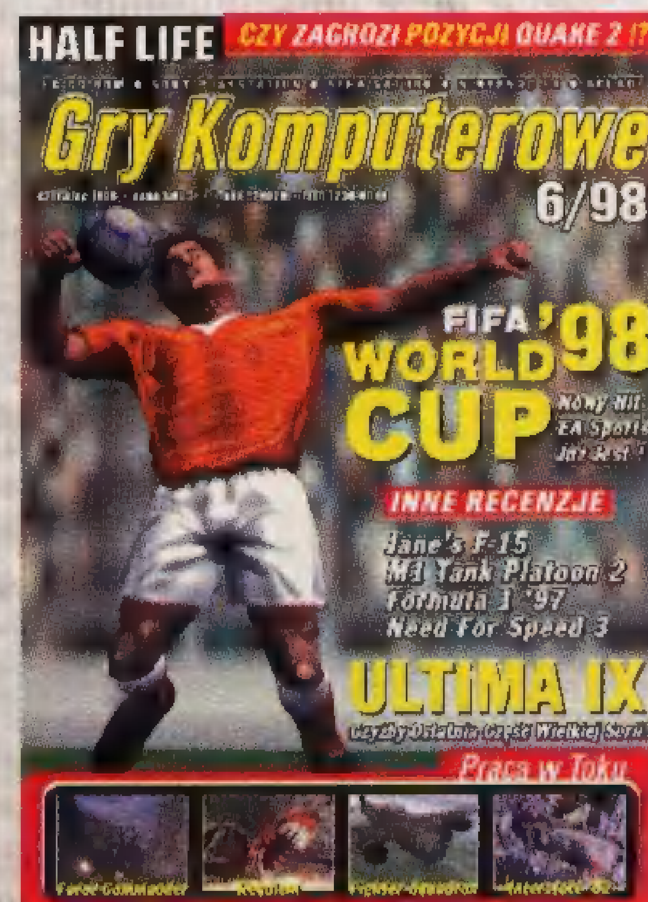
GK 9/98 Porady: Might & Magic VI, Final Fantasy 7 [1], Unreal, MK Mythologies [2] **Cena 3.99**



GK 8/98 Książe i Tchórz, Die By The Sword, Quake 2, StarCraft [3], MK Mythologies [1] **Cena 3.99**



GK 7/98 Porady: Mysteries Of The Sith [2], Reah, Resident Evil 2 [2], StarCraft [2] **Cena 3.99**



GK 6/98 StarCraft [1], Jack Orlando, Mysteries Of the Sith [1], Rebellion, Resident Evil 2 [1] **Cena 3.99**



GK 5/98 Porady: Black Dahlia, Blade Runner, Sub Culture, Zork Grand Inquisitor, TA [3] **Cena 3.99**

NUMERY ARCHIWALNE

JAK ZAMAWIAĆ

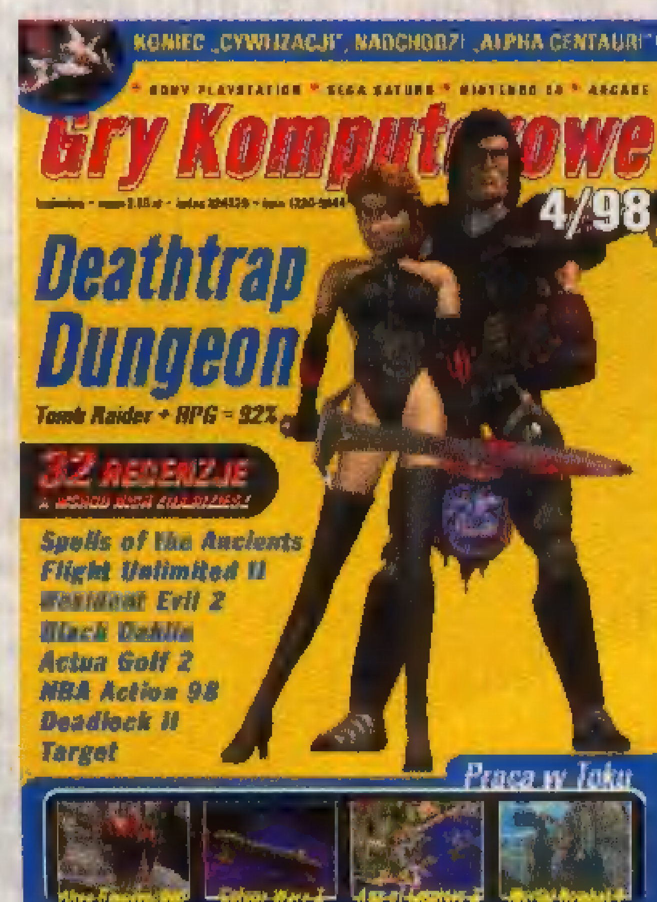
Dokonaj wpłaty na poczcie lub w banku (blankiet, dostaniesz go na miejscu) odpowiednią kwotę pieniędzy na rachunek bankowy:

Computer Graphics Studio, PKO BP XII O/W-wa, nr r-ku 10201127-314295-270-1
Koniecznie na odwrocie blankietu (miejsce na korespondencje) napisz wyraźnie czego dotyczy Twoje zamówienie np. GK nr 2/99 i podaj jeszcze raz swój adres.

Ile to kosztuje? Zamawiając jeden lub dwa numery płacisz według cen detalicznych. Przy zamówieniu trzech i więcej numerów płacisz **3 zł** za numer w zwykłej edycji lub **5 zł** za numer **w edycji z płytą CD**. Do tego należy jeszcze doliczyć jednorazowo **2 zł** kosztów wysyłki za jeden lub dwa numery, a **3 zł** jeśli zamawiasz trzy lub więcej.

Termin realizacji zamówienia wynosi do 30 dni.

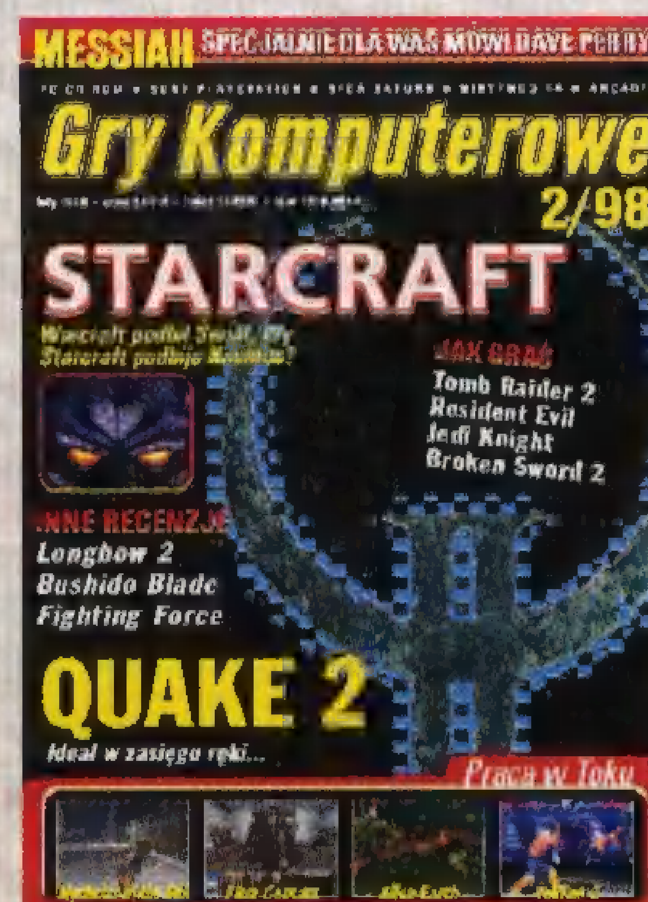
W redakcji znajdują się również starsze numery pisma „Gry Komputerowe".



GK 4/98 Porady: Tomb Raider 2 [3], Total Annihilation [2], Wing Commander V, I-War **Cena 3.99**



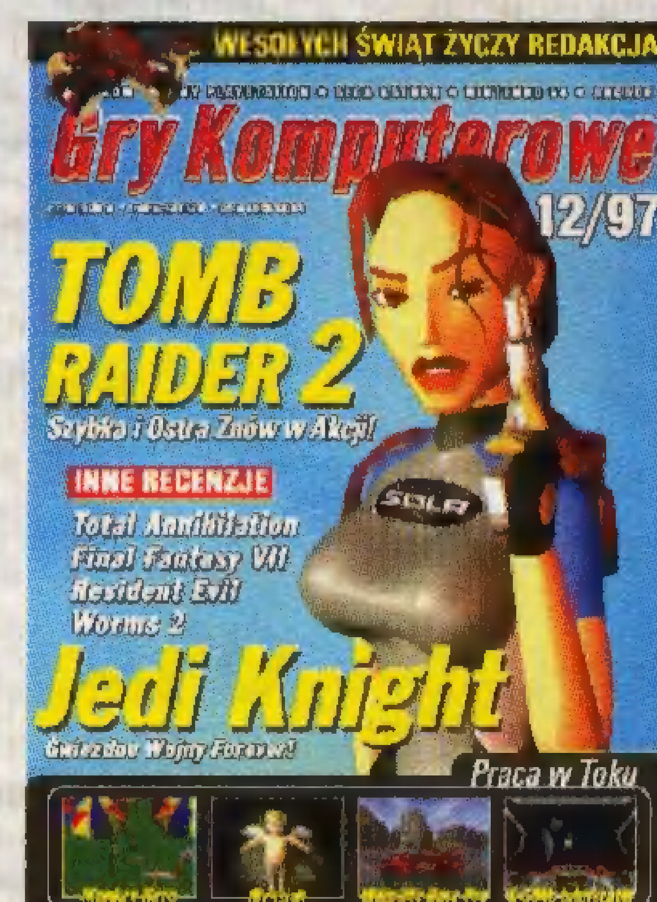
GK 3/98 Tomb Raider 2 [2], Total Annihilation [1], Monkey Island 3, Imperium Galactica **Cena 3.99**



GK 2/98 Tomb Raider 2 [1], Jedi Knight [2], Resident Evil, Broken Sword 2 [2], Dark Colony [4] **Cena 3.99**



GK 1/98 Gettysburg!, Warlords III, Broken Sword 2[1], Jedi Knight [1], Dark Colony [3] **Cena 3.99**



GK 12/97 Porady: Dark Colony [2], X-Com: Apocalypse [3] **Cena 3.99**



GK 11/97 Porady: Smocze Historie, Dark Colony [1], X-Com: Apocalypse [2] **Cena 3.99**



GK 10/97 Porady: X-Com: Apocalypse [1], X-Wing vs TIE- Fighter [3] **Cena 3.50**



GK 9/97 Ace Ventura, 3 Czaszki Tolteków, Blood, Dungeon Keeper, X-Wing vs TIE-Fighter **Cena 3.50**

PROMOCJA! Na Egzemplarze z Płytą CD 5 zł ZA 1 EGZEMPLARZ*
* Oferta ważna przy zamówieniu trzech lub więcej numerów

NIE MUSISZ TYLKO CZYTAĆ
MOŻESZ GRAĆ!

10 GRYWALNYCH DEM
PEŁNA WERSJA: SUPER BUB + GRYWALNE DEMA: SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, ROLLCAGE, MUSIC, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL+ WIDEO: GEX 3, DRIVER, SOUL REAVER

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 4/99

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn Nr 4

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

PSX2! PIERWSZE OFICJALNE DANE

PIERWSZA POLSKA PSX-G…
WAR SA…

A PONAD…
MONACO GRA…
PRINCE…
RET…
GLOBAL DO…

ODKRYWAMY TAJEMNICE
RIDGE RACER 4
SOUL REAVER
YAROZE

POLSKA EDYCJA NAJPOPULARNIEJSZEGO PISMA O PLAYSTATION

ŚCIŚLE TAJNE
NOWA FORMUŁA



SOUL REAVER

ODKRYWAMY TAJEMNICE DOGŁĘBNA ANALIZA PLUS FANTASTYCZNE DEMO! **A PONADTO** ZNAJDZIECIE EKSCYTUJĄCE FAKTY DOTYCZĄCE **RIDGE RACER TYPE** 4 I **YAROZE**

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, ROLLCAGE, MUSIC BONUS DATA, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL **PLUS ROLLING DEMA GIER** DRIVER ORAZ GEX 3 **PLUS PEŁNA GRA** SUPER BUB

NUMER 4/99 W KIOSKACH OD 26.03.99